

Preview: Colin DiRT, Hardware: Saitek miševi

jun 2007. 12. broj

PLAY!

KLAN RUR
www.klanrur.eu

EXTREME
COMPUTER CORNER

COMPUTERLAND

CT Computers
Member of
ComTrade Group

Modding - Resident Evil 4 texture pack

PREVIEW:
Jericho
Lost Planet demo

REVIEWS:
God of War 2
Tomb Raider:
Anniversary

EXCLUSIVE:
Starcraft 2
1C konferencija u Pragu!

RADEON HD2900XT

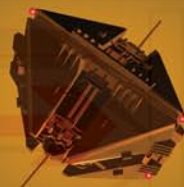




Zvanični zastupnik

COMPUTERLAND

[011]309.95.95, 309.95.96 www.compland.co.yu/games



BEOGRID COMMUNITY NETWORK - RAJ ZA GEJMERE

BEOGRID je unikatna mreža po svojoj topologiji jer dozvoljava nesmetan transport između korisnika punom brzinom, potpuno simetrično, čak i bez upotrebe interneta. To znači da svaki korisnik, samo uz osnovnu pretplatu (470 dinara za 30 dana) može sa svim drugim korisnicima uživati u bilo kojoj multiplayer igri, koju bilo koji od korisnika može da hostuje, kao i u dedicated multiplayer serverima koji su dostupni unutar mreže i održavani od ekipe BEOGRID-a. Da bi ceo multiplayer ugođaj bio potpun, dostupni su još i TeamSpeak dedicated server za real-time glasovnu komunikaciju, Jabber server za instant message komunikaciju i IRC server za online chat. Postoji i forum koji je dostupan za sve članove i na kome se razmenjuju iskusta, zakazuju mečevi, organizuju klanovi, itd. BEOGRID Network Community je jedina zajednica korisnika koja je uspela da preraste iz virtuelnog multiplayer-a u REALNI multiplayer jer postoje mečevi u malom fudbalu koji se igraju svakog vikenda i na kome su ekipe sastavljene isključivo od članova BEOGRID mreže.



Mreža je izgrađena po Ethernet standardu i omogućava korisnicima brzine transporta od 1Mb/s (MIN), 5Mb/s (STANDARD) do 100Mb/s (MAX). Pri ovim brzinama multiplayer radi kao da ste u igraonici, a fajlovi koji vam mogu zatrebati (update, patch, mape...) se skidaju momentalno. Veliki broj korisnika na mreži uživa u 100 Mbit-nom LAN-u. Ovi korisnici se zovu BANDWIDTH SLAMMER-i. Zamislite da možete da skinete 700MB od komšije na drugom kraju bloka za samo 2 minuta.

BEOGRID mreža broji preko 2000 korisnika od čega je u svakom trenutku aktivno oko 300 što je ogromna baza korisnika iskusnih u multiplayer okršajima. Uvek ima raspoloženih za partiju ili dve. Dedicated serveri na BEOGRID-u su non-stop puni i stalno se dodaju novi kako bi svi zainteresovani igrači mogli da pristupe u svakom momentu. Mreža je najrasprostranjenija u novobeogradskim blokovima, ali je takode prisutna i u drugim delovima Beograda kao i u Novom Sadu i Obrenovcu. Ako stanujete u blokovima 44, 45, 61, 62, 63, 64, 70, 70A, 71, 72 javite se odmah jer su u toku fenomenalni popusti. Iste popuste moguće je ostvariti i na drugim lokacijama ako se odjednom prijavu više korisnika iz jedne zgrade. BEOGRID mreža je community mreža i u njoj se uvek stvore bolji uslovi za grupe korisnika nego za pojedinačne korisnike. Ovo se odnosi kako na cenu, tako i na brzinu uvođenja mreže. Sa većim brojem prijavljenih novih korisnika na istoj lokaciji, BEOGRID sponzorise kvalitetnu LAN infrastrukturu, neprekidno napajanje i 802.11a bežični sistem. BEOGRID konstantno ulaže u mrežu, renovira je i povećava kapacitete, baš zato su gore spomenuti blokovi najbolje razvijeni - u njima su zajednice korisnika najveće i najaktivnije. Tako je ovde populacija BANDWIDTH SLAMMER-a i najmasovnija.



PROVERITE DA LI SU SVI VRHUNSKI GEJMERI BEOGRADA VEĆ U BEOGRID MREŽI!

BEOGRID Network, Nehruova 82a, Novi Beograd, 2016750, www.beogrid.net, info@beogrid.net



BEOGRID

SVE ZA



XBOX 360™



Extreme CC, Živka Davidovića 13, Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-8383

www.extremecc.co.yu, distribucija@extremecc.co.yu

EXTREME
COMPUTER CORNER

Uvodnik

AntiKlimaks

Iskreno, nikada ne razmišljam o tome da li će se uvod nekome dopasti ili neće. Čak ni ne razmišljam kako će ga ljudi prihvatiti, i da li će ga čitati. I upravo iz tog razloga nakon što uvodnik napišem i pročitam ga, ja nekako "zaboravim" na njega. Međutim, ako se tekst ljudima dopadne, oni se jave sa svojim komentarima, ja im se naravno zahvalim, a prihvatim i one negativne ukoliko im uvodnik "ne leži". I upravo tada se podsetim tog teksta i onda, inspirisan time, napišem "kolumnu" kao onu proteklog meseca. I ispostaviće se da se dopala mnogima. I šta sad?

Nakon takvog uvodnika, čovek je došao do neke granice, ispod koje ne bi smeo da ide. Jer ako ode, onda će sve to izgledati kao kada nakon sjajne epizode završene cliffhangerom dođe sledeća u kojoj je sve hepi end, pobedi dobro, glavni junak i junakinja se zaljube a negativac nestane u nekoj komičnoj sceni. Ili, još bolje – dobar uvodnik je kao hit album neke muzičke zvezde. I onda već sledeći je početak kraja koji označava sunovrat tog pevača i njegovo sigurno odavanje narkoticima.



Međutim, tako nešto ne postoji u ovom svetu gde iz meseca u mesec morate pisati uvodnike, dokle god postoji taj jedan određeni medij. Nadahnuti prošlomesečnim, svi će očekivati nešto mnogo dobro u ovomesečnom tekstu, ali tako nešto se možda neće pojaviti. Razočarani, možda neće ni nastaviti da čitaju časopis, i šta smo onda uradili? Da li postoji neko univerzalno rešenje? Možda je štos u tome da se stalno pišu prosečni tekstovi koji nikoga ni ne zanimaju i preko kojih lako pređu? Ili je možda opet rešenje da nadalje ne pišem uvodnik? Iskoristiću naravno ovaj trenutak da se zahvalim svima koji su u proteklih godinu dana učestvovali u pravljenju magazina PLAY! na nesebičnom angažovanju i vremenu koje su utrošili na pisanje tekstova, skupljanje slika, prelamanje, odlaske na promocije i prezentacije i sve ono što za sobom povlači jedan ovakav medij. Ne, ne zatvaramo časopis, imamo mi još planova za budućnost, već samo želim da obeležim period od godinu dana od prvog broja magazina, jer je pred vama dvanaesti po redu. Sad je cilj 24, pa 50, pa 100, pa čak i 1000, zašto da ne.

TOP5

1. Starcraft 2 – Najava najnovijeg dela priče o Protosima, Teranima i Zergovima promrdala je sve one koji već deset i više godina igraju originalni SC, ali i ne samo njih. Čitav internet zatrpan je informacijama, trejlerima, slikama i intervjuima povezanim sa ovom igrom. Stoga ne čudi što je za nas ovo jedan od glavnih tekstova u broju.

2. 1C konferencija u Pragu – Redakcija PLAY magazina je sasvim sigurno jedina koja je sa ovih prostora posetila konferenciju i prezentaciju novih proizvoda firme 1C koja je održana u Pragu. Proverite šta smo sve tamo videli i šta smo imali prilike da isprobamo.

3. Novi Radeon – Ovakav proizvod naš hardverski urednik nije mogao da propusti, tako da će opis novog Radeon-a odnosno novog grafičkog čipa i kartice iz AMD-a jedan od glavnih tekstova u ovom broju. Mišljenja su raznolika, pročitajte naše.

4. God of War II – Jedna od najboljih igara za PlayStation 2 dobila je svoj dostojni nastavak. Kako to izgleda i šta se tu događa pokušao je da nam na što bolji način predoči kolega Dolapčev. Pogledajte da li je u tome uspeo.

5. Tomb Raider Anniversary – Lara Kroft se vratila, i spremnija je nego ikad da se obračuna sa svim svojim protivnicima, i to na desetogodišnjicu lansiranja brenda. Nadamo se samo da je ovaj deo igre podjednako dobar kao i prethodni, koji je Tomb Raider vratio tamo gde mu je i mesto, među najbolje TPS igre na sceni trenutno.

STAR CRAFT

Broj 12 – jun 2007.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

Glavni urednik:

Milan Đukić

Redakcija:

Nikola Nešović

Nikola Dolapčev

Srđan Bajić

Uroš Miletić

Luka Zlatić

Saradnici:

Vladimir Kosić

Nenad Dimitrijević

Miloš Hetlerović

Stefan Marković

Ivan Ognjenović

Vukašin Stijević

Lektor:

Petar Starović

Kontakt:

PLAY! magazine

Beograd

redakcija@play-zine.com

www.play-zine.com

Dizajn i prelom:

Miroslav Jović



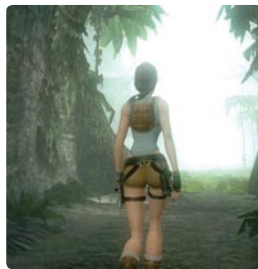
26 Colin DiRT

Serijal igara potpisan od strane Kolina MekRea dobro je poznat svim PC igračima. Najnoviji deo pomalo izlazi iz okvira poznatog Kolina i zalazi u nešto novo, što potvrđuje i sufiks "DiRT". Pročitajte kako je jedan od braće Dolapčev doživeo ovo ostvarenje.



35 Tomb Raider: Anniversary

Tomb Raider je verovatno trenutno jedna od najpoznatijih franšiza PC računara. Lara se ponovo vratila, i to na svoju desetogodišnjicu od pojavljivanja na ekranima kompjutera. Proverite da li igra nastavlja uspon koji je doneo prethodnik.



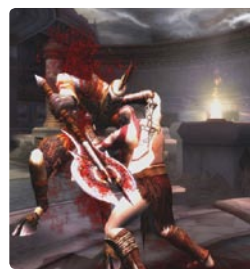
43 Pirati sa Kariba 3

U skladu sa pojavljivanjem trećeg dela sage o Piratima sa Kariba, pojavila se i video igra za sve poznate i popularne sisteme današnjice. Naš kolega Luka Zlatić imao je prilike da isproba većinu istih, pa pogledajte kako se proveo.



48 God of War 2

Jedna od najuspešnijih igara na PlayStationu dobila je i svoj nastavak, koji je dobio od nas jednu od najvećih ocena do sada u magazinu PLAY. Sudeći po tekstu, ocena je zaslužena, pa bacite pogled pre nego što krenete u lokalnu prodavnicu.



SADRŽAJ

- 5 Uvodnik
- 6-7 Sadržaj
- 8-10 TechWare
- 11 Flash
- 13 13th page
- 14-16 Flash
- 17-19 Event: 1c Company prezentacija
- 20-22 Preview: Starcraft 2
- 24-25 Preview: Team Fortress 2
- 26-27 Preview: Colin McRae DiRT
- 28-29 Preview: Jericho
- 30 Preview: Lost Planet
- 33 Reviews
- 35-37 Review: Tomb Rider: Anniversary
- 38-39 Review: Spider-Man 3
- 40-41 Review: Dawn of Magic
- 43-44 Rev: Pirates of The Carribean at Worlds End
- 45-46 Review: City of Heroes - Issue 9
- 48-49 Review: God of War 2 (PS2)
- 50-51 Review: Motorstorm (PS3)
- 52 Modding - Resident Evil 4 Texture pack
- 52 Modding - UEFA Champions League 06/07
- 54-56 Hardware: RADEON HD2900XT
- 58-59 Hardware: Saitek X52PRO i Pro Flight pedale
- 60-61 Hardware: MX620 i G5 Logitech miševi
- 62-63 Hardware: Saitek miševi za svakoga
- 65 Intervju: Ron Teylor, nVidia
- 66 DVD: Final Destination 3

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



Gold – Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



Silver – Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



Bronze – Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

58 Saitek X52

Mislite da biste bili dobar pilot? Ili igrate Flight Simulatora samo putem tastature? Onda je X52 moguće najbolje rešenje za vas, jer će vam pomoći da se zaista osetite kao u kokpitu aviona.



54 Radeon HD2900XT

AMD/ATI je konačno predstavio svoju Direct X 10 karticu. Čekali smo je dugo nakon pojavljivanja NVIDIA kartice sa podrškom za DX10, pa pročitajte da li se toliko čekanje isplatilo.



60 Logitech MX620 i G5

Na test smo od Logitecha uzeli najnovije miševe u gami. Novi MX620 kao i novi G5. Urađene su određene promene i poboljšanja, i pravo pitanje je da li su one dovoljne da bi mogle da nateraju korisnike postojećih modela da pređu na nove.



Ma emPC Linux OS 2007

Pojavila se nova verzija PCLinuxOS distribucije bazirane na Mandrake Linuxu, koju krase izuzetna lakoća upotrebe, bogat izbor korisnih programa na instalacionom disku i dobra detekcija hardvera, uključujući automatsku instalaciju drajvera za ATI i NVIDIA grafiku. Verzija 2007 stiže sa kernelom 2.6.18.8, KDE grafičkim okruženjem u verziji 3.5.6, za kancelarijske potrebe brine se OpenOffice 2.2.0, za internet tu su Firefox 2.0.0.3, Thunderbird 2.0, Frostwire i Ktorrent, dok će one koji su impresionirani obrtanjem trodimenzionalnih prozora oduševiti prisustvo Beryla na disku. Instalacioni CD radi i kao Live disk (tj. kompletan sistem se može pokrenuti sa njega radi demonstracije mogućnosti) a u repozitorijumima na internetu dostupno je preko 5000 dodatnih paketa. Spisak mirra za download možete videti na linku www.pclinuxos.com.



QuickTime i RAID u Visti

Pre oko mesec dana, Apple je ispravio ozbiljan propust u QuickTime softveru koji omogućava izvršenje malicioznog programa preko web stranice ili e-maila. Međutim, kako javlja TweakTown, otkriven je još jedan prilično ozbiljan problem: korisnici koji koriste Windows Vistu (obe verzije) i hard diskove povezane u RAID, uz Intelov ICH8R čipset, zbog QuickTimea mogu iskusiti greške u radu RAID sistema. Kako korisnici javljaju, svaki put kada su pokušali da pustite neki QuickTime video sa RAID niza, QuickTime je pucao ostavljajući korisnika da misli kako ima mrtav disk koji treba zameniti, što može izazvati privid velikog problema, paniku i frustracije. Problem je zapravo mnogo manji - ako je na mašini instalirana Intel Matrix Storage Console, u Advanced View režimu moguće je označiti oštećen disk kao ispravan pa će RAID niz biti oporavljen. Sa druge strane, korisnici koji koriste RAID 0 režim mogu iskusiti ozbiljnije probleme i ostati bez podataka. Dok Apple ne ispravi ovaj problem, privremeno rešenje je u korišćenju nekog plejera sa sopstvenim QuickTime dekomerom.



IBM na 4.7GHz

Dok Intel i AMD ratuju na polju desktop procesora, IBM je otkrio novi dvoj jezgarni procesor koji može da radi na 4.7 GHz bez prevelike potrošnje energije. Preciznije, Power6 ima samo dva jezgra a i oba rade na 4.7 GHz, što je 2.5 puta brže od najbržeg Power5+ procesora, uz duplirani memorijski protok i četiri puta više keš memorije u odnosu na prethodnu generaciju. Power6 je izrađen u novoj 65nm silicon-on-insulator tehnologiji što omogućava dupliranje brzine uz gotovo istu potrošnju struje kao prethodnik. Pored ovoga, IBM je predstavio i novu serversku mašinu, System p 570. U kompaniji kažu da je ovo najbrži server sudeći po testovima za Unix servere - SPECint2006, SPECfp2006, SPECjbb2005 i TPC-C'.



Playstation 3 sa hard diskom od 80GB

Za razliku od Xboxa 360, 2.5-inčni disk u PlayStationu 3 može biti lako zamenjen od strane korisnika. U Soniju su svesni toga, i sudeći po zvaničnoj informaciji postavljenoj na južnokorejskom PlayStation sajtu, ova azijska država 16. juna dobija verziju konzole sa diskom od 80 GB. Modeli od 20 i 60 GB neće moći da se kupe zvaničnim kanalima. Pored većeg diska, ostatak korejskog modela biće identičan evropskom, što znači da će se emulacija igara za prva dva PlayStationa vršiti softverski, sa znatnom manjim procentom kompatibilnosti u odnosu na američki model. U Soniju kažu da se verzija sa diskom od 80 GB neće pojaviti u Evropi, a još se očekuje komentar američke divizije.



AMD Radeon za AGP

Veliki proizvođači hardvera izgleda nemaju nameru da puste da se AGP standard dostojanstveno preseli u večna lovišta: AMD-ovi partneri kao što su Sapphire, GeCube i HIS nudiće AGP verzije DirectX 10 kartica, a očekuje se da će prvo predstavljanje istih biti na Computex Taipei 2007 sajmu, koji počinje petog juna.



AGP će biti podržan preko RIALTO mosta, a čipovi koji će ovako raditi jesu RV610 i RV630. RV610 će se najverovatnije pojaviti kao Radeon HD 2400 Pro, sa 40 stream procesora, 64-bitnom magistralom i 128 ili 256 MB DDR3 memorije. Procesor će verovatno raditi na 525, a memorija na 400 (x2) MHz.

RV630 će raditi na modelima 2600 Pro i 2600 XT, koji su predviđeni kao konkurenti AGP verzijama GeForce 7600 GT kartice, kako cenom tako i 128-bitnom magistralom. 2600 Pro dolazi sa 128 do 512 MB DDR3 memorije na 500 (x2) MHz, dok će čip raditi na 600 MHz. Kartica neće posedovati dodatni molex priključak već će svu struju vući preko AGP slotu (maksimalno 35 vati snage), zahvaljujući maloju potrošnji grafičkog procesora urađenog u 65nm tehnologiji. Na vrhu ponude nalazi se 2600 XT sa 256 ili 512 MB GDDR3 memorije na 700x2 MHz, a kartica će dolaziti sa novim šestopinskim PCIe konektorom umesto običnog četvoropinskog molexa, pa će AGP verzija zajedno sa dodatnim napajanjem moći da povuče maksimalno 110 vati, naspram 75 vati na PCI Express verziji.

Sve kartice će podržavati AGP x4 i x8 režime, tako da će ponosni vlasnici Bartona i Pentiuma 4 kupljenih pre više godina nekako moći da održe korak sa najnovijim trendovima.



Joytech Wii Power Station

Joytech je izbacio odličan dodatak Nintendovoj Wii konzoli, koja za svoje kontrolere zahteva AA baterije i time vlasnike osuđuje na večni trošak. Joytech Wii Power Station jeste punjač baterija koji košta nekih 25 evra, dizajniran je u stilu Wii konzole, a o upotrebljivosti i kvalitetu ovog dodatka možete pročitati u testu koji je uradio TrustedReviews na linku <http://www.trustedreviews.com/gaming/review/2007/05/20/Joytech-Wii-Power-Station/p1>



LCD monitori sa DisplayPortom dolaze ove godine

Dell je ove prikazao ono što naziva sledećom generacijom LCD ekrana. Demonstriran je prototip LCD panela koji koristi DisplayPort priključak, i poseduje nekoliko prednosti koje će proizvođačima omogućiti pravljenje tanjih LCD panela. Demonstriran je ekran deo svega 12 mm i sadrži zvučnike i mikrofoni, a ovakvi paneli biće široko dostupni već u drugoj polovini godine. Ono što je zainteresovalo tržište jeste podatak da će DisplayPort standard koristiti fiber-optičke kablove za prenos signala, što će dozvoliti dužine kablova do sada nezamislive u ovoj industriji..



LG Touch me



LG je izbacio MP3 plejer kodnog imena MFFM37 sa ekranom osetljivim na dodir, koji će zvanično biti poznat kao "Touch Me". Bez obzira na metalik završnu obradu, jasno je da je ovaj model inspirisan Prada telefonima i kako je deo svega 9.9 mm, lako staje u džep. Tu je 2.4-inčni QVGA ekran zbog koga ovaj plejer liči na telefon, a od audio formata podržani su MP3, WMA, OGG i ASF, kao i MPEG-4 video, uz bateriju koja drži 20 sati u audio, odnosno tri sata u video modu. Od dodatka, tu su mogućnost gledanja JPEG slika, podrška za TXT fajlove, i grafički ekvilajzer. Modeli od 2 i 4 GB koštaće oko 190, odnosno 230 evra, što je više od konkurentskih modela kao što je iPod Nano, ali je jasno da ciljna grupa kupaca ovih plejera ne gleda cenu...

Novi Motorola telefoni

Motorola je najavila nove modele svojih mobilnih telefona.

Q9 smartphone (skroz levo na slici, kliknite za uvećanje), dolazi sa 3.6 Mbps HSDPA protokolom, sadrži Texas Instruments OMAP 2420 procesor i 96 MB RAM-a, sa težinom ispod 100 grama. Tu je puna QWERTY tastatura i puna saradnja sa e-mail servisima kojima se ne može lako pristupiti preko POP3/IMAP protokola, kao što su Hotmail, AOL, Gmail i Yahoo! Operativni sistem koji sve ovo pokreće jeste novi Windows Mobile 6. Prisutna je i 2 Mpix kamera koja snima i video u 15 slika u sekundi, plus podrška za audio formate kao što je MP3. Najzad, tu su Bluetooth, 256 MB memorije za skladištenje podataka, microSD slot, ali nema WiFi-ja. Model će biti predstavljen prvo u Italiji tokom ove nedelje, dok će ostale evropske zemlje morati da pričekaju koji mesec.

Novi ROKR modeli, Z6 (drugi i treći na slici) i Z8, najavljeni su kao "najbolji izbor za multimediju". Z8 reprodukuje video u 30 slika u sekundi (duplo brže od, recimo, iPod-a), uz 3.6 Mbps HSDPA povezivost za kvalitetan video streaming i gomilu preinstaliranih programa sa podrškom za veliki broj internet servisa, kao što su vesti, zabava, sport, MySpace i YouTube. Tu je i neveliki QVGA ekran i 80 MB memorije, uz microSD slot za proširenje. Manji model - Z6 - više je namenjen slušanju muzike. Iz upotrebe je izbačen užasni iTunes i sada se za prebacivanje muzike koristi Windows Media Player. Od dodatka, tu su QVGA ekran dijagonale 5 cm, Bluetooth/A2DP, 2 Mpix kamera, 64 MB memorije i microSD slot. Interesantno, uz jači Z8 dolaziće film "Bornov identitet" na microSD kartici, a oba modela se očekuju tokom juna.

RAZR 2 stiže sa dva velika ekrana: 2.2-inčni QVGA sa unutrašnje i 2-inčni QVGA sa spoljne strane. Na telefonu je instalirana varijanta Linuxa, tu je integrisana HSDPA veza i HTML-kompatibilni web browser. Motorola je telefon opremila Crystal Talk tehnologijom koja prilagođava jačinu tona pri razgovoru u zavisnosti od buke u okruženju. RAZR 2 je dva milimetra tanji od starijeg brata, ali je ipak uspevala da stane i 2 Mpix kamera, a telefon se očekuje tokom avgusta.



Najprodavanije igre u maju 2007

Kako ste već navikli, evo liste naprodavanijih igara, ovoga puta sa prostora Srbije. Kao što vidite, situacija nije umnogome drugačja nego ona na zapadu, osim što se Simsi nalaze na jednoj a ne na četiri pozicije. Stoga lista izgleda ovako:



1. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
2. World of Warcraft
3. Warcraft III + Frozen Throne
4. Sims 2 + ekspanzije
5. Guild Wars: Nightfall
6. World of Warcraft: Burning Crusade
7. Age of Empires Collectors Edition
8. S.T.A.L.K.E.R. - Shadows of Chernobyl
9. Battlefield 2142
10. Battlefield 1942 Anthology



Kao što vidite, Command & Conquer ima odličnu poziciju, a dobre rezultate beleže i popularni MMORPG naslovi – World of Warcraft i Guild Wars. Treba pomenuti i STALKER-a kao i čak dva Battlefield naslova na listi.



PLAY!

Preko preče, naokolo bliže

Krenula je letnja sezona... i krenuli su ljudi na more. I opet su krenule čuvene priče sa vizama, graničnim prelazima i sličnim stvarima. Svima je naravno poznat WC na makedonsko-grčkoj granici koji je besplatan, ali najnoviji hit je čekanje na granicama od devet sati, jer imamo neki stari sistem pasoša bez nekakvog recimo bar koda, pa je sve potrebno ukucavati ručno. Kako do sada to nije bio problem, nemam pojma, ali eto, sad se nekako odjednom stvorio. Ono što me je oduvek interesovalo takođe jeste koliko keša daju ovi vlasnici restorana pored puta da autobus određene turističke agencije stane baš kod njih? Koje su to samo pare.

Nego, nisam to hteo da kažem zapravo ... hteo sam malo oko novog mobilnog operatera.

Pojavio se VIP ... idem ja tako haj nehaj Slavijom pre nekoliko dana, kad odjednom na mestu gde je svojevremeno bio Foto Toni, stoji goooomila ljudi. Rek'o, jel to neki novi format za vize potreban, pa su ljudi napravili pogrešne fotke, pa sad hoće da se uslikaju pa da se vrate gore do nemačke ambasade, kad ono – nije to.

Nije to, nego je novi operater VIP. Promotivna ponuda kaže da

se dobija 1000 dinara za prvih 50.000 pretplatnika, ako kupe prepaid karticu od 100 dinara. I šta su se setili naši ljudi da urade? Hoće da kupe što je više kartica moguće, aktiviraju ih i onda troše dok ne potroše kredit, bace karticu, ubace sledeću i slično. Verovatno će se iznenaditi kada saznaju da ponuda traje samo do 31. jula, pa ima još oko mesec ipo dana da istroše sve te hiljade i hiljade dinara. Jedino što ostaje da se vidi jeste da li će VIP uspeti da tom akcijom pridobije ljude da pređu na njihovu mrežu, o kojoj se ne zna baš previše.

No, taj čitav „incident“ me je podsetio na trenutke kada su postojali samo 064 sa onim odvratnim logoom i mobtel, sa visokim cenama. Jel se sećate vi tog perioda? Ne znam da li vam budi memoriju, ali 063 u to vreme uopšte nije imao prepaid pakete, već samo postpaid, pa ih je naknadno uveo kada je Telekom krenuo da uzima suviše veliki deo kolača. Interesantno za taj period je to što mobtel dosta dugo nije naplaćivao svoje SMS poruke, moguće čak i do nešto posle 2001. godine na primer. Tada je stvarno bila premija uspeti dobiti prepaid broj, a bogami i kupiti dopunu koja se prodavala u jedva dve lokacije u čitavom gradu.

Naravno, najveći fazon bila je činjenica da korisnici nisu mogli da šalju poruke sa 063 na 064 i obrnuto, što je dovoljno govorilo o tome koliko su profesionalni domaći mobilni operateri. A onda su se pojavili oni strani SMS centri koji su omogućavali kako besplatne poruke, tako, što je još bolje, slanje SMS-ova između ove dve mreže. To je bio pravi hit ... i posle ljudi kažu da taj period nije bio interesantan?



ČOLA

Uskoro nas očekuje i novi koncert Zdravka Čolića na Marakani. Ne znam da li se sećate prošlog koncerta? Ja se sećam, bio sam do grada sa nekim društvom, u nekom kafiću, i kao super, zezamo se mi, ovo ono, i krećemo lagano kući u jednom trenutku. I izađemo, krenemo Knezom, sve kul, i prilazimo terasijama i ulicom Kralja Milana idemo dalje. Kad, u našem pravcu, ide jedno 5-6 autobusa GSP-a koji su dupke puni, oko jedan ujutru.

Zbunjeni, nastavljamo dalje ... količina ljudi se povećava, dolazimo do Slavije, kad tamo – hiljade i hiljade ljudi. Kao DOS protesti ... odakle ovi ljudi – sa Čolinog koncerta. Stoga, jedan savet za taj 26. ili 23. jul – ne izlazite iz kuće osim ako ne idete na koncert.

Nadam se samo da mu ozvučenje neće biti kao na koncertu Bjelog Dugmeta ... haha, kako je to bio dobar koncert ... i danas mi je i dalje drago što sam odbio poziv da idem na isti, jer su me ti isti ljudi zvali sa koncerta da pričaju sa mnom, a čuli su se kao da sede u parku gde čak nema ni ljudi.

Naziv narednog Need



for Speed-a?

Sudeći po informacijama koje se mogu pronaći na češkom sajtu posvećenom Need for Speed igrama, naredni deo NFS serijala nosiće ime Need for Speed: Pro Street. Već sada je moguće zaključiti koja će biti tema ove igre, ali možemo sačekati i neke zvanične najave koje nas očekuju u mesecima pred nama. Na istom sajtu pojavio se i tizer za naredni NFS i možete ga preuzeti sa adrese www.electronicarts.cz/games/10843/Movies/2589..

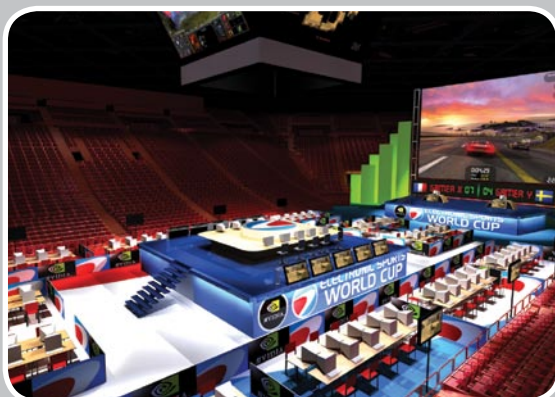
Nema više Battlefield 2 patcheva?



Planet Battlefield, jedan od najaktivnijih Battlefield sajtova donosi informacije koje kažu da se u budućnosti više neće pojavljivati zakrpe za Battlefield 2, već da se DICE u potpunosti okrenuo Battlefield 2142. Potvrdu ove tvrdnje „Planeta“ pronalazi u tome što se prethodna verzija patcha pojavila još u novembru, ali EA i DICE za sada nisu komentarisali ove tvrdnje.



ESWC turniri



Klub Forum, vlasnik licence za Electronic Sports World Cup, organizovao je 24.5.2007. godine sa početkom u 14h časova press konferenciju u prostorijama restorana Pizza Hut, gde su prisutnim novinarima, uz koktel i zakusku, izneli svoje planove za organizaciju ovogodišnjih kvalifikacija. Kao i uvek do sada, ESWC kvalifikacije će trajati dva dana, i to 2. i 3. Juna 2007. godine, a takmičari će uzeti učešće u nekoliko igara, i to su Counter Strike, Quake 3, Counter Strike za devojke, Warcraft 3, Football Manager, Pro Evolution Soccer i Trackmania. Od ovih turnira, dobićemo ukupno osam reprezentativaca koji će otići put Pariza i to porednička Counter Strike ekipa, kao i porednici turnira u Trackmaniji, Pro Evolution Socceru i Warcraft-u 3. Planiran broj učesnika turnira je preko 400 iz svih krajeva Srbije, a više informacija možete pronaći na eswc.clubforum.org ili www.klanrur.co.yu/forum.

Supreme Commander

ipak nema Direct X 10

FLASH

Iako su postojale indicije da će Kris Tejlor ipak odlučiti da u svoj naredni patch za Supreme Commander ubaci podršku za Direct X 9, od te ideje se na kraju ipak odustalo, na razočarenje brojnih fanova ove strategije u realnom vremenu. Kris je takođe rekao da ne planira da ni u ekspanziji za Su-



preme Commander ubaci podršku za DX10, ali da to ne znači da neki od njegovih narednih projekata neće imati podršku za najnoviji grafički sistem.

Najavljen Starcraft II

Nakon što su nekoliko dana (nedelja) tizovali igrače širom sveta, Blizzard Entertainment je otkrio da je StarCraft II igra koju razvijaju već neko vreme, kao zvanični nastavak RTS-a kojeg svi tako vole, i kojeg svi tako igraju, i koji se još uvek pika na svim vodećim svetskim turnirima i deset godina nakon izlaska.

Oficijelni sajt igre je na Starcraft2.com, gde se mogu naći artworks iz igre, slike, trejler i još mnogo toga drugog. Za danas je obećan i gameplay trejler, tako da očekujemo i njega uskoro.

Kao što se i predpostavlja, Starcraft II će doneti zanimljivu singleplayer kampanju ali i jak multiplayer kroz unapređeni Battle.net. Igra se pojavljuje za Windows i Macintosh. Kao što ste verovatno i sami primetili, u ovom broju Play magazina bavimo se temom Starcraft II, tako da je ova vest samo kratka najava za ono što vas očekuje u velikom previewju u ovom broju.



Nema Black Box-a za Half-life 2

Black Box SKU za Half-life 2: Episode Two se neće pojaviti, već samo Orange Box. To sad sa bojama ne znači puno, ali reći ćemo ovako, pa će vam biti jasnije - Orange box u sebi poseduje puno izdanje Half-life 2 Episode One kao i ceo paket sadržaja Half-life 2 Episode Two. Black box je trebalo da košta 10 dolara manje i poseduje samo Half-life 2



Episode Two sadržaje. Za sada nema objašnjenja zašto se neće pojaviti black box, ali je Doug Lombardi izjavio da će kupci Orange Box-a moći da daju kodove za igre koje već poseduju svojim prijateljima.



ComputerLand distribuira Electronic Arts

ComputerLand je i zvanično postao distributer Electronic Arts programa, što je potvrđeno izjavom za medije poslatom sredinom meseca. Evo skraćene verzije press release-a:

ComputerLand, vodeći distributer periferne računarske opreme, multimedijalnih uređaja i igračkih sadržaja i Electronic Arts, najveći svetski proizvođač i izdavač video igara i zabavnog interaktivnog softvera za PC, konzole, mobilne telefone i Internet, potpisali su Ugovor o distribuciji.



Potpisivanjem ovog ugovora ComputerLand je postao zvanični i direktni distributer za EA na teritoriji Srbije i Crne Gore. ComputerLand je znatno proširio svoj portfolio uvrstivši izdavača broj 1 u svetu i svoju ponudu je obogatio najprodavanijim naslovima u svetu kao što Command & Conquer, FIFA, NBA Live, Need For Speed™, The Sims™, The Lord of The Rings™, James Bond™, Harry Potter™, The Godfather™, Tiger Woods, Burnout™, Sim City, itd.

Već narednih nedelja u svim bolje snabdevenim maloprodajnim objektima možete očekivati kompletnu ponudu proizvoda iz širokog asortimana Electronic Arts-a po izuzetno atraktivnim cenama.

1C Company

Verujemo da su retki među Vama čuli za izdavača kompjuterskih igara pod imenom 1C Company, što ne bi trebalo da Vas začudi. Iako postoje već petnaestak godina, operisali su isključivo na prostoru Rusije i bivših sovjetskih republika. Jedan od prvih koraka ka proširivanju svakako je i upoznavanje ostatka sveta sa plodovima svoga rada, što je 1C uradila u vidu glamurozne prezentacije koja se odigrala u prostorijama Golden Lion bara u samom centru Praga. Ekipa Play! magazina je, na poziv čeških kolega, bila u prilici da prisustvuje ovom događaju.

Ne računajući početne probleme sa legitimisanjem gostiju i kašnjenjem od gotovo sat vremena, ostatak večeri je protekao u najboljem redu. Svega je bilo tu, od pića za dobrodošlicu, do pune kese poklona i reklamnog materijala za svakoga ko je došao. Specijalnu pohvalu upućujemo ljubaznim hostesama i osoblju, kao i glavnom kuvaru, koji nas je razrešio svih predrasuda koje smo imali prema češkoj kuhinji. Summa summarum, prezentacija ni u čemu nije oskudevala, što samo pokazuje sa koliko ozbiljnosti je 1C Company pristupila svojoj svetskoj promociji. Švedske i engleske kolege su nam u neformalnom razgovoru otkrile da dele naše mišljenje.

Sama prezentacija trajala je oko 45 minuta, za vreme kojih su nam naši domaćini Anatolij i Andrej izneli kratku istoriju poslovanja 1C, kao i projekte na kojima su trenutno zaposlene njima podređene programerske kuće. Trenutna preokupacija im je izgradjivanje medjunarodne distributerske mreže,

pomoću koje bi 1C mogao da plasira svoje proizvode. Prvi korak na tom putu bio je kupovina Cenege Publishing, jednog od glavnih distributera igara za područje Češke, Slovačke i Poljske. Skoro su otvorena predstavništva u Kinu i SAD, što su samo neka od tržišta na kojima 1C namerava da se proširi. Napomenimo samo da su njihovi stariji naslovi, poput real-time strategije Perimeter ili avio simulacije Iljuškin, imali problema sa plasiranjem na zapadno tržište, upravo zbog nedostatka mreže distributera.

Nastavak happeninga obeležila je demonstracija naslova koji će izaći pod pokroviteljstvom 1C u narednom periodu. Utisci ekipe najpozitivniji su za ovaj deo večeri, pre svega što smo bili u prilici da sednemo za računare i isprobamo većinu njih. O samim igrama pročitajte nešto niže.

I za kraj ono najbolje. Tombola! Dok su se drugi okitili flašama originalne ruske votke, plaćenim večerama i tehničkim



novotarijama, mi nažalost nismo bili takve sreće. Tugu smo stoga morali da utopimo u neizmernim količinama slatkog posluženja i poklon-kesama koje smo dobili na izlasku. Iako se žurka nastavljala u hotelu gde su bili smešteni gosti iz inostranstva, iz objektivnih razloga nismo mogli da joj prisustvuje.

Ljudima iz 1C Company zahvaljujemo što su se pokazali kao izvrsni domaćini i nadamo se da će u skorijoj budućnosti organizovati još neki događaj sličnog karaktera.

Uroš Miletić



Šta smo na prezentaciji IC Company imali prilike da zaigramo

Dawn of Magic

Iako se ovaj akcioni RPG naslov u medjuvremenu pojavio u prodavnicama, rečeno nam je da se već radi na prvoj ekspanziji. Dawn of Magic je igra kojoj bi programeri sa zapada mogli da zavide, barem što se tehničke strane tiče. Engine koji je pokreće može glat da radi na mašinama starim nekoliko godina, dok je vizuelni užitak rame uz rame sa novijim naslovima.



Death to Spies

Death to Spies se ukratko može opisati kao Hitman smešten u period Drugog svetskog rata. Kao pripadnik elitne SMERŽ jedinice, postavljen Vam je zadatak da Crvenu armiju istrebite od nepoželjnih elemenata poput stranih špijuna, izdajnika i dezertera, dok će se dobar deo misija odigravati i na neprijateljskoj teritoriji. Pored mogućnosti da se oprobate kao vozač, igra će biti mnogo realnija, te npr. nećete moći da uzmete odeću sa mrtvog vojnika, koga ste prethodno počastili punim šaržerom.



King's Bounty: The Legend

Najlakše bi bilo opisati ga kao akcioni Heroes of Might and Magic, ali King's Bounty je mnogo više od toga. Na raspolaganju Vam stoji heroj sa svojom vojskom, koji može da se kreće slobodno bilo gde po mapi. Kad god naletite na protivnika, prebacujete se u strateški režim, gde kombinacijom magija, sposobnosti heroja i svojih jedinica morate izvojevati pobjedu. Svet u kome se igra odvija je daleko od statičnog, te će protivnici moći da se kreću i jure Vas bez ikakvih ograničenja. Na raspolaganju su vam i dva tipa magija: dok prve troše manu, druge će Vam se otvarati kako bitka bude odmicala. Usled nekompatibilnosti engleskog Windowsa XP i ćirilskog demoa, ostali smo uskraćeni za dijaloge i tekstove unutar same igre.



Fantasy Wars

Ova igra definitivno predstavlja šlag na tortu svih do sada prikazanih, pošto ima potencijala da postane pravi hit kada izađe. Reč je o poteznoj strategiji smeštenoj za vreme navale Orkova na zemlje Ljudi. Igra obiluje različitim tipovima jedinica, gradovima i tvrđavama koje možete zauzimati radi uvećanja svoje armije, kao i mističnim artefaktima i magijama. Fantasy Wars ne oskudeva i u RPG elementima, te će svaka vaša jedinica, u zavisnosti od efektivnosti u borbi, dobijati i određenu količinu iskustva, koje joj omogućava da napreduje i usavršava se. To znači da svoju armiju možete izgraditi po svojim željama i idejama, dok su mogućnosti gotovo neograničene. Primer koji nam je sam autor izneo: od običnih strelaca možete napraviti elitnu elfovsku gardu, sa dugim lukovima i dvostruko većim dometom; ukoliko Vam pak zatreba jedinica koja je podjednako dobra i u borbi na blizinu, prethodno spomenute strelce možete unaprediti u vod sa samostrelima. Na isti način će se magovi opredeljivati za različite škole magije. U igri naravno neće faliti ni leteće jedinice, katapultevi za opsadu gradova, kao ni heroji sa posebnim sposobnostima.



Cryostasis

Svakako jedan od favorita medju prikazanim igrama. Možemo ga okarakterisati kao avanturu iz prvog lica sa elementima akcije. Pred Vama je stavljen zadatak da se izbacite sa ruskog ledolomca zarobljenom na dalekom Antarktiku. Mehanika igre zavisi od temperature na kojoj se nalazite, te ćete većinu vremena provesti tražeći izvore toplote, koji znače spas od promrzlina i sigurne smrti. Novina je i mogućnost da proživite poslednjih par sekundi bilo koje osobe čije telo nadjete, što će u nekim trenucima biti i neophodno kako biste nastavili dalje.



You are Empty

Nažalost, ovaj FPS se malo čime može pohvaliti. Pre svega zbog činjenice da je se ni po čemu ne razlikuje u moru sličnih naslova, dok je sa tehničke strane zaostao negde u eri Quake-a 3. Sve u svemu, eksperiment koji je 50ih godina krenuo naopako, grad pun ljutih mutanata, i Vi sa druge strane cevi.



NecroVision

Po subjektivnom mišljenju autora, NecroVision je igra koja me je definitivno najviše iznenadila. Direktno od samih autora smo saznali da je rad na projektu započet pre samo par meseci, dok smo u okviru prezentacije bili u prilici da odigramo skoro kompletan prvi nivo i isprobamo dobar deo arsenala, koji će biti na raspolaganju u finalnom proizvodu. Ovaj FPS, koji izmedju ostalog pokreće Painkiller engine, očekuje dugačak put do rafova prodavnica, ali je kvalitet dosad vidjenog na zavidnom nivou.



Platforma: PSP, PC, PS3, Xbox360

Razvojni tim: AM3 (PS3)/Sumo Digital (PSP, PC, Xbox360)

Izdavač: Blizzard Entertainment

Izlazi: Kad bude gotov.

Kontakt: www.starcraft2.com

Kako ovi ljudi samo znaju da naprave hype oko izdavanja svoje igre... Uz puštanje informacija tipa “Nova igra će biti Starcraft III!”, “Ne! Biće Starcraft MMO!”, “Ne budite ljudi, biće Diablo III”, Blizzardovci su uživali u očekivanju fanova koje je kulminiralo 19. maja u Seulu kada je konačno najavljen Starcraft II. Uz konstantno vrištanje publike prikazani su i prvi trejler, film sa gomilom slika i koncept artova korišćenih prilikom pravljenja igre, kao i desetak minuta iz same igre... Malo je reći da su već par dana na igračkim forumima teme o Starcraftu najposećenije, a da se u Koreji samo o toj igri priča.

STARCRRAFT II



No, krenimo od početka, nakon neslavnog prikazivanja igre koja je koristila isti engine kao WarCraft 2, a koju su mnogi podsmješljivo nazivali "Orci u svemiru", u Blizzardu su zasukali rukave izmijenili mnogo toga i 1998. godine izdali Starcraft. "Ostalo je istorija..." I zaista, u pitanju je strategija čiju su priču igrači obožavali, čije likove svi znaju, koja se kod nas igrala u igraonicama bez prestanka, i u kojoj se širom sveta održavaju takmičenja i danas – skoro deset godina kasnije. Priča će se nastaviti na kraj Brood War ekspanzije. Sarah Kerrigan, hibrid između čoveka i zerga, vlada svojim delom svemira. Terrani sa jedne strane i Protossi sa druge to ne žele mirno da posmatraju i pripremaju se za kontra-ofanzivu. Posebno spremni na osvetu su Protossi koje je poraz u prethodnom ratu dirnuo u ponos i jedva čekaju da svoje nove veštine oprobaju u borbi. Iako se od pojave ekspanzije dosta pričalo o mogućoj četvrtoj rasi u Blizzardu za sada tvrde da je neće biti u novoj igri, i verovatno im treba verovati. U svakom slučaju, možemo očekivati sjajnu priču prikazanu i kroz igru i vrhunskim scenama između misija.

Sve tri rase dolaze u prilično izmenjenom sastavu. Većina poznatih jedinica je tu, ali su mnoge zamenjene potpuno novim, a sve će imati dodatne sposobnosti koje nisu imale u prvom delu. Za sada je zvanično prikazan samo deo jedinica. Kod Protossa se može videti da Zealoti imaju novo brzo kretanje, a da su Dragooni zamenjeni Immortalima, odnosno Stalkerima (Dark Templar verzija Immortala). Tu je i Colosus, jedinica koja se kreće na dugačkim nogama i može da se penje na uzvišice bez problema, i Mothership moćan svemirski brod koji je skup i sporo se pravi, ali zato uništava sve pred sobom. Videli smo i nove marince koji nose štitove, kao i novu formu Zerglinga, koji su svoj kamikaze stil digli na viši nivo jer sada eksplodiraju prilikom dodira sa protivničkom jedinicom. Ovakvih promena će biti još i Blizzard će ih objavljivati vremenom. Zadržan je osnovni sistem igre, skupljanje kristala i gasa i limit jedinica na 200 bodova (gde svaka jedinica zauzima drugačiji broj bodova).





Grupisanje neće biti ograničeno i sada je moguće voditi kompletnu armiju odjednom. Glavni cilj je smanjiti potrebu za mikro-menadžmentom jedinica, a povećati takozvani makro – odnosno kontrolisanje nekoliko većih grupa, što je bila glavna odlika Starcrafta. Pored toga, najavljeno je znatno više obraćanja pažnje na kontru, odnosno povećavanje broja situacija u kojoj jedna jedinica lako rešava drugu koja je opet nadmoćna nad trećom i tako u krug. Cilj je, naravno, pravljenje igre u kojoj će biti moguće konstantno menjati taktike, umesto upadanja u par šablona, što će produžiti igrivost u partijama za više igrača. Možemo očekivati i dosta promena na Battle-Netu, takođe sa istim ciljem.

Što se zvuka tiče, efekti su ostali isti kao i ranije, samo što sada zvuče bolje zbog boljih zvučnih kartica. Više različitih komentara jedinica, kao zaštitni znak

Blizzardovih igara, i dalje postoji. Jedino se još ništa ne zna o glumcima koji će davati glasove likovima, ali polako... Muzika i dalje ima onu epsko-futurističku notu, koja na momente podseća na Star Wars. Ipak, deset godina kasnije je mnogo važnija grafika. Ono što je prikazano najviše liči na znatno unapređen Warcraft 3 engine, sa mnogo dodatih efekata. Grafički stil je stilizovan na sličan način, pa jedinice možda isuviše liče na igračkice na slikama iz igre, sa druge strane u akciji sve to izgleda mnogo bolje i reklo bi se da je očuvan mračni ton originala. Radosna vest je da se igra pravi pre svega za DX9, što znači da neće biti potreban ni super-računar, niti Vista da bi se uživalo u novom Starcraftu. PC čistunci će biti oduševljeni i time da je u pitanju PC ekskluziva.

Iako je igra trenutno u pre-alpha fazi, na njoj se, po rečima ljudi iz Blizzarda, radi od kako je izdat WC3: Frozen Throne, i možemo je očekivati ranije



nego što je to uobičajeno. Kako je 2008. godina u isto vreme desetogodišnjica od izdavanja prvog Starcrafta, nije nemoguće da u njoj obeležimo i pojavljivanje druge igre iz serijala. Možemo slobodno reći da strateške igre u realnom vremenu nikada nisu bile bolje nego danas. Imamo Dawn of War, Company of Heroes, Supreme Commander i C&C3, ali izgleda da može još bolje. Iako je datum izdavanja još tajna, jedno je sigurno - bilo da se Starcraft II pojavi za šest meseci, godinu ili dve - kralj se vraća po svoju krunu.

Luka Zlatić





WWW.SPEED-INDUSTRY.COM



Igra: Half-life 2
 Kontakt: www.teamfortress.com
 Veličina: Nepoznato
 Cena: Besplatan

Team Fortress 2

Pre ravno 10 godina grupica entuzijasta izdala je mod za prvi deo Quake-a pod nazivom Team Fortress. S obzirom na neverovatan uspeh njihovog projekata, oformljena je programerska kuća TeamFortress Software, sa ciljem izbacivanja komercijalne verzije, ovoga puta preradjene za Quake 2. Sticajem okolnosti ista ubrzo podpada pod vlasništvo Valve-a, pod čijim okriljem izdaju TF Classic, besplatan mod za tadašnji hit Half-life. Team Fortress 2 je u originalu trebalo da predstavlja samo preradu klasične verzije, ali je ta ideja, nakon 5 godina, ustupila mesto krajnje drugačijem projektu.

Ono što novi TF čini toliko posebnim je pristup samih programera u grafičkoj realizaciji projekta. Dok su prethodna dva odisala ozbiljnošću i tamnijom atmosferom, TF2 izgleda ko da je izašao sa Cartoon Networka, što možete videti na priloženim screenshotovima. Odliv od klasičnog militarističkog okruženja u neke veselije vode svakako zvuči zanimljivo, ostaje da vidimo kakav će utisak ostaviti na same igrače.

TF je u suštini klasičan timski deathmatch, dok je svakom od igrača na raspolaganju nekoliko klasa, koji se razlikuju kako po svom arsenalu i opremi, tako i po ulozi u timu. Ciljevi mogu biti različiti, od eliminacije neprijatelja do zauzimanja strateški važnih položaja. Na kraju se ipak sve svodi na što efikasnije funkcionisanje tima i nadmudrivanje sa protivnikom.

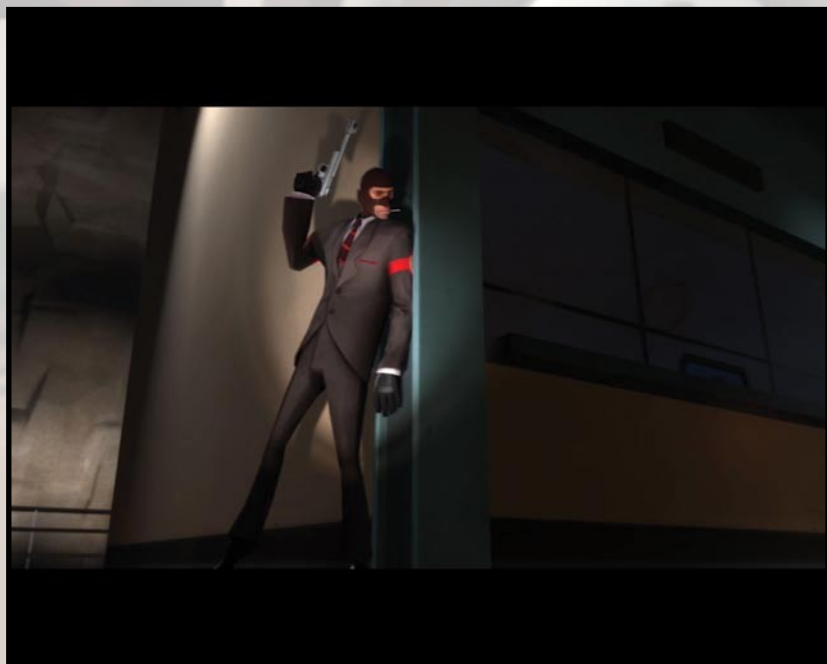
Na početku partije igrači su raspoređeni u plavi i crveni tim, nakon čega mogu izabrati i svoju klasu. Ukoliko vam neka od njih u datom momentu baš ne leži, lako se da promeniti prilikom sledećeg respawna.

Cifra od devet različitih klasa možda zvuči suviše, mada Vas moramo uveriti da je svaka od njih različita na svoj način, omogućavajući Vam da menjate stil igre tokom partije.

Engineer

Mozda ne toliko atraktivna klasa, ali daleko od toga da je beskorisna.

Prvenstveno deluje iz pozadine, potpomažući svoj tim konstrukcijama koje im omogućavaju da obnove svoje zdravlje i municiju. Od ofanzivnih gadgeta raspolaže sa automatskom odbrambenom stanicom, koja može biti unapredjena i do tri puta. Za izgradnju mu treba metal, koji se može naći na određenim delova mape ili dobiti skupljanjem oružja palih neprijatelja.



Scout

Odlikuje ga najveća pokretljivost, ali isto tako i najslabija izdržljivost kada dodje do konfrontacije sa neprijateljem. Kreće se najbrže, može da izvrši dupli skok, dok mu naoružanje čine lakši automat, pištolj i aluminijumska bejzbol palica. Izuzetno pogodan za izvidjanje neprijateljskih položaja ili eliminaciju neprijateljskih jedinica daleko iza linija fronta.

Heavy

Onaj član tima koji će na početku borbe stavljati glavu u torbu. Iako disponuje sa najviše života, u igrama potput TF2 njega nikada dosta. Uloga teškaša je predvodnica svakog napada, s obzirom da može primiti najveću količinu štete. Zauzvrat na raspolaganju ima najjača oružja u igri, kao i masivne pesnice ukoliko dodje do konfrontacije na blizinu.

Soldier

Po osobinama se nalazi negde između skauta i teškaša. Raspoložu solidnom količinom zdravlja, ali su pokretljiviji i na rasplaganju imaju lanser raketa. Isti je veoma efikasan u eliminisanju inženjerskih konstrukcija, ali se uz njegovu pomoć može izvršiti tzv. rocket jump, kojim se dostižu mesta uobičajeno nepristupačna ostalim klasama.



Pyro

Prava klasa ukoliko volite borbu prsa u prsa. Naoružan izuzezno efikasnim bacačem plamena, nateraće Vas da se klonite uskih hodnika i zatvorenih prostora. A tih u TF2 ima stvarno mnogo. Kao pomoćno oružje koristi sačmaru.

Demoman

Na raspolaganju ima širok spektar eksplozivnih naprava, uključujući bacač granata, nagazne mine i bombe koje se aktiviraju na daljinu. Pretežno defanzivnog karaktera, dema ćete koristiti za osiguravanje pozicija. Kako se njegove granate odbijaju i od zidova, moguća su i početna koškanja pre nego što krene glavica napada.

Medic

Ako ste zamislili lekara kao čikicu koji trči naokolo i obnavlja zdravlje svojim saborcima, niste se mnogo

prevarili. Lečenje može obavljati na daljinu, kao i ukoliko mu pacijent nije na vidiku. Nakon nekog vremena dobija mogućnost da učini kako sebe tako i svoje saborce kratkotrajno imunim na protivničku paljbu. Treba spomenuti i medicinsku testeru, oružje koje koristi za borbu na blizinu.

Sniper

Opremljen oružjem dalekog dometa, snajperista će se uglavnom kloniti pogleda neprijatelja. Preciznost hica zavisi od vremena koje ste proveli nišaneći, te ne očekujte da će posao snajpera biti imalo lak.

Spy

Možda i najzanimljivija klasa za igranje. Špijun će većinu vremena provoditi tamo gde ne bi trebalo – na protivničkoj teritoriji. Sposoban je da se kamuflira u neprijatelja i efikasno ga eliminiše sa ledja. Ima mogućnost i da detonira bilo koju spravu napravljenu od strane inženjera, uništavajući je u trenutku.

Uroš Miletić



Colin McRae

DiRT

Platforma: PC, PS3, Xbox360

Razvojni tim: Codemasters

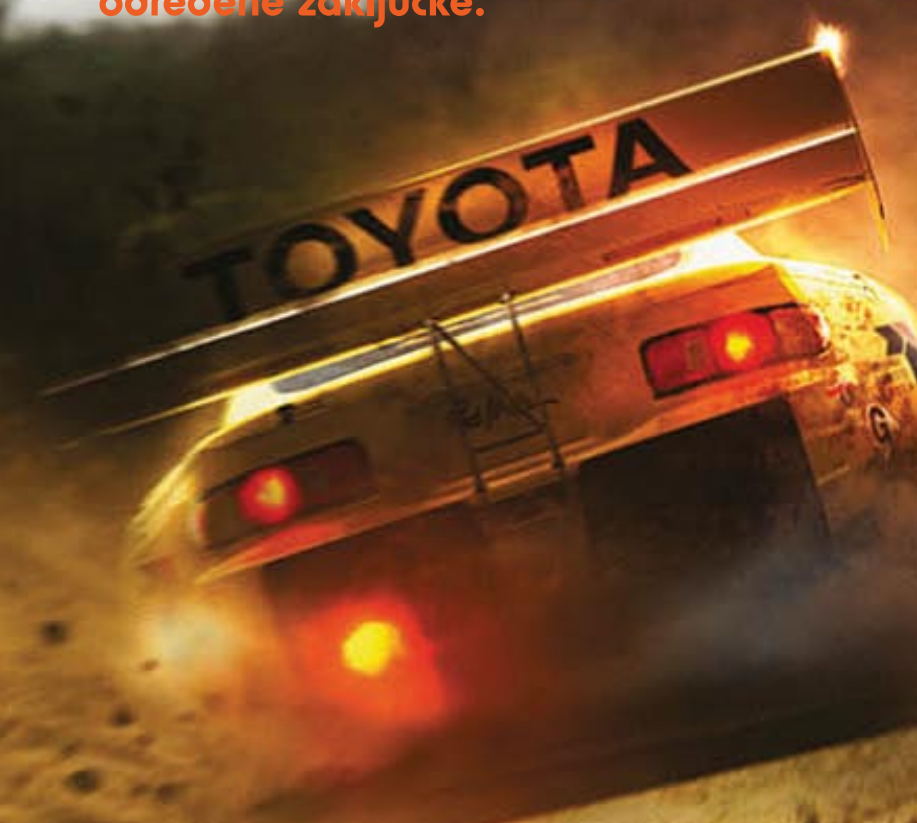
Izdavač: Codemasters

Izlazi: 15. jun 2007.

Kontakt: <http://www.codemasters.com/dirt/>

Autor: Vladimir Dolapčev

Kvalitetne reli simulacije nisu toliko česta pojava, što bi bilo još uočljivije da Codemasters iz godine u godinu ne izbacuje nove nastavke svog Colin McRae serijala, po kome su sigurno i najpoznatiji, pogotovu u našim krajevima. Da će novo poglavlje franšize zaista zaslužiti epitet next-gen mogli smo da naslutimo već po kvalitetu prvih ingame snimaka i screenshotova, a zahvaljujući demou koji se pojavio neposredno pred zaključenje ovog broja u prilici smo da i sami donesemo određene zaključke.





Već prvi pogled na lepo dizajnirane, ali krajnje jednostavne menije sugeriraju da je dosta vremena potrošeno na stvaranje što boljeg vizuelnog utiska. No, 99% vlasnika računara osetiće to na svojoj koži. Ako kojim slučajem ne posedujete neki procesor Core2Duo klase u kombinaciji sa grafičkom karticom ranga GeForce 8800GTS, spremite se na žestoke kompromise. Primera radi, naša test konfiguracija (Athlon 64 3000+, 1GB RAM, GeForce 7600GS DDR3) pružala nam je tek između 20 i 25 frejmova u sekundi pri minimalnim grafičkim setovanjima, u odavno zaboravljenoj 640x480 rezoluciji i to dok smo bili sami na stazi! Nemoguće je a ne konstatovati da je bez obzira na svu vizuelnu raskoš, DiRT demo izuzetno loše optimizovan, toliko da je po svojoj zahtevnosti na nivou Crysis! Ako kojim slučajem prevaziđete ovaj "problemčić" uočićete da se glavni privlačni faktor novog Colina krije u raznovrsnom izgledu samih staza ali i neverovatno detaljnim automobilima. Čak i pri najlošijim setovanjima DiRT izgleda bolje od bilo kojeg sličnog ostvarenja do sada objavljenog za PC, ali i uopšte za bilo koju igračku platformu. Ostaje nam samo nada da će se načiniti dodatni napor da se igra optimizuje (čak i demo za Xbox360 ima ozbiljnih padova u brzini animacije), mada ne treba očekivati čuda, pa će za puno uživanje i dalje biti neophodan hardver poslednje generacije. Demo sadrži ukupno 3 staze i 3 vozila i prikazuje tek delić različitih modova koji nas čekaju u punoj verziji - u Mitsubishi Lanceru IX vozićete klasičnu reli etapu po prašnjavim putevima Italije, u Subaru Imprezi izazvaćete legendarnog Colina na dvoboj na crossover stazi u Nemačkoj a posebna priča je trka protiv 9 AI vozača u bagijima, što neodoljivo podseća na MotorStorm. Bez obzira za koji mod se odlučite, evidentno je da je fizički model arkadan, što nikako ne treba shvatiti kao manu. Naravno, ovakva konstatacija odbiće ljude koji zahtevaju realizam Richard Burns Rallyja, ali

je Codemasters (i) ovoga puta odlučio da igru maksimalno približi što većem krugu ljudi. Nama se upravljivost vozila izuzetno dopala - za uohodavanje je potrebno jako malo vremena, ali je vožnja i pored toga vrlo izazovna, pre svega zbog konfiguracije staza. Sa druge strane, model oštećenja je surovo realan - iako je u on u demou ograničen samo na srednju (medium) vrednost, jedan direktan sudar sa čvrstim objektom pri iole većoj brzini značiće automatsko odustajanje. Gotovo svi elementi na automobilu mogu da se unište, pa je puna koncentracija obavezna ako nameravate da zabeležite plasman. Ono što nas je iznenadilo jeste kvalitet zvučne podloge - uz odgovarajuće 5.1 ozvučenje i karticu iz Sound Blaster X-Fi serije (postoji podrška za EAX 5.0) doživljaj vožnje se definitivno diže na viši nivo.

Iako je zanemarišći hardversku zahtevnost demo ostavio pozitivne utiske, mnogo je važnije šta će ponuditi konačna verzija igre. Najbitniji je svakako veliki broj različitih vrsta trka, uključujući pored klasičnog relija i gomilu drugih modova (reli kros, off road trke kamiona, bagija...), sve to na 55 staza. Za promenu, apsolutno svaka od njih zasnovana je na pravim lokacijama širom sveta poput čuvenog Pikes Peaka, najpoznatije brdske staze na svetu. Nastavljajući dalje sa brojkama,

imaćete priku da vozite čak 45 automobila izdanih (neki bi rekli razvodnjenih) u 12 različitih klasa i kategorija.

Karijera kao glavni mod igre nudi čak 66 različitih takmičenja složenih u obliku piramide, što je slično onome što smo videli u poslednjoj Race Driver igri. Samim tim niste obavezni da prelazite svaki šampionat, ali ćete kako budete napredovali, imati sve manje izbora.

Što se tiče online sadržaja, u DiRT-u je on prisutan samo kroz poređenje vremena sa maksimalno 100 drugih igrača, što je pomalo šteta, jer neće biti direktnih okršaja na stazi. To će pogotovu biti problem za američku publiku koja inače najviše pažnje poklanja kvalitetu online podrške i mnogo više voli klasične trke sa živim protivnicima, što je i logično, s obzirom na mizernu popularnost relija „preko bare“. Mislimo da je ovo neoprostiva greška Codemastersa, pogotovu što je upravo ovaj nastavak legendarnog serijala konačno trebao da označi proboj van Evrope.

S obzirom da se finalna verzija igre pojavljuje već sredinom juna, ubrzo ćete imati prilike da čitate i naše utiske o njoj. Ipak već sada hrabro konstatujemo da će u pitanju nastavak koji će sigurno nadmašiti nekoliko ranijih izdanja.

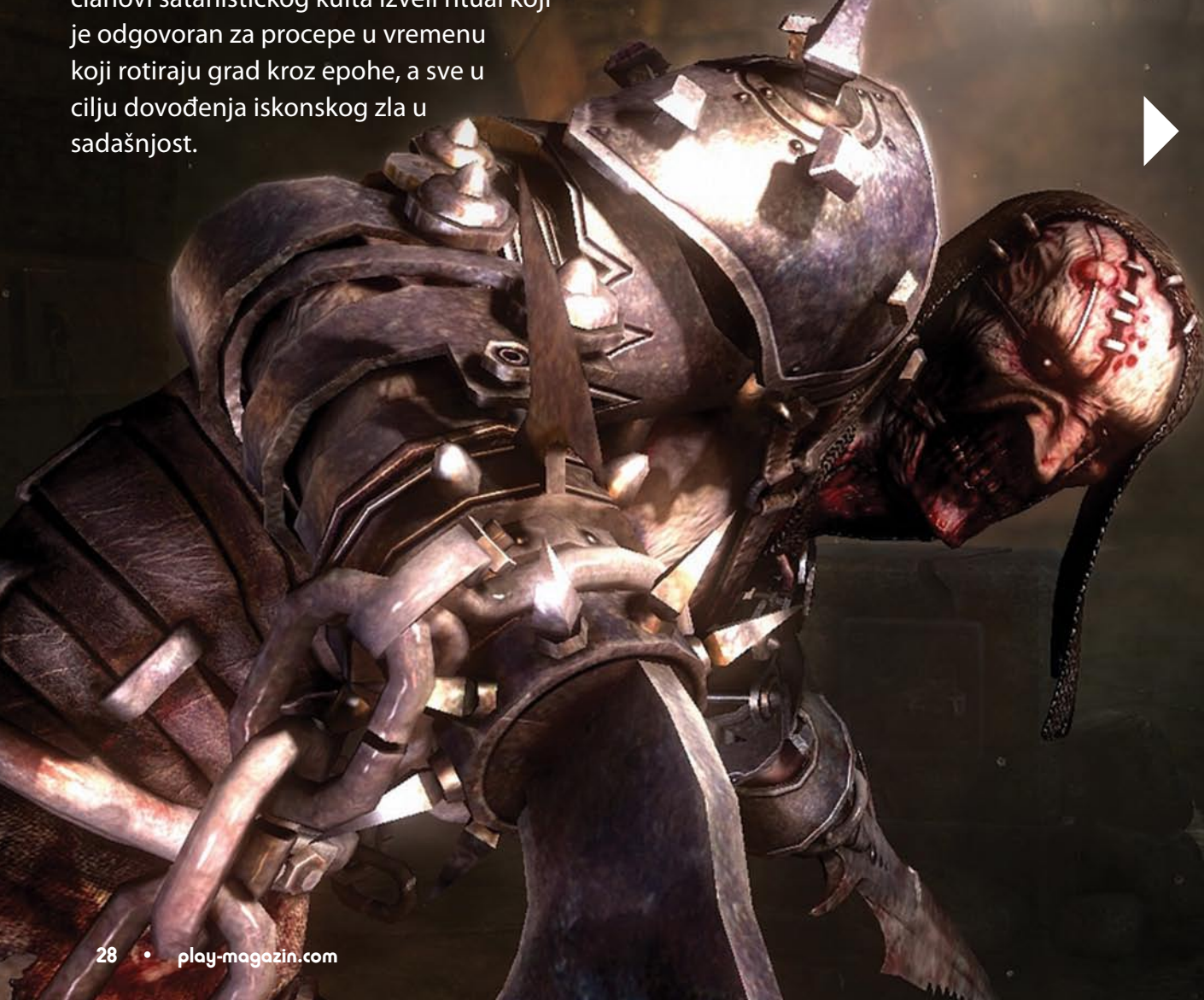
Sierra/JC Entertainment

Izlazi: proleće/leto 2007.

Kontakt: freestyle.sierraonline.com

Jericho

Verovatno znate da ne treba graditi zgrade na groblju kućnih ljubimaca ili, još gore, naselja iznad indijanskog groblja. Problemi koji nastanu obično daleko premaše količinu uživanja u fensi apartmanu na dobroj lokaciji. Stanovnici grada Al-Khali na bliskom istoku su u još goroj poziciji, em je grad izgrađen na ruševinama nekoliko prethodnih civilizacija koje su se nastanile na tom mestu, em su članovi satanističkog kulta izveli ritual koji je odgovoran za procepe u vremenu koji rotiraju grad kroz epohe, a sve u cilju dovođenja iskonskog zla u sadašnjost.





od njih je stručnjak za jedno oružje i jednu paranormalnu sposobnost. Delgado je teški artiljerac koji je sposoban da snagom volje kontroliše plamen. Black se bavi telekinezom i snajperima. Church je ninja, koja kada se poseče može da koristi sopstvenu krv za prizivanje magije. Jones je izviđač, a srećom i vidovnjak, što mu sigurno olakšava posao. Rawlinsove magične moći su tu za lečenje i egzorcizam, a pritom je majstor u baratanju sa dva pištolja odjednom. Cole je na prvi pogled klasičan vojnik, ali je zapravo haker realnosti (kao što je Neo haker Matrixa). Pored klasične timske igre, na koju smo navikli u ostalim squad-based igrama kao što je *Brothers in Arms*, moguće je kombinovanje sposobnosti svojih vojnika, što je posebno zanimljivo.

Iskustvo *Undyinga* u kom je prvi nivo bio najstrašniji i najintenzivniji u celoj igri. No, ovo što je do sada prikazano zaista obećava i Clive Barker's *Jericho* bi mogao da se izbori za svoje mesto pod suncem i pored navale kvalitetnih akcionih igara koje će se pojaviti na jesen.

Luka Zlatić

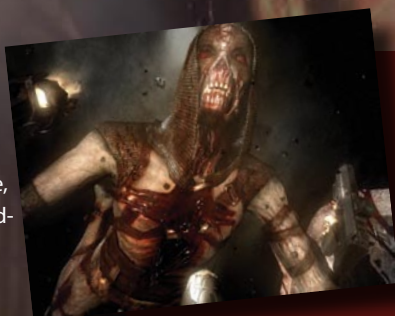


Grad koji jedno jutro izgleda kao da traje 2. svetski rat, a drugo kao da se stanovnici nalaze u Starom Rimu nikome nije potreban, naročito ako se u njemu nalazi i direktan prilaz samom paklu. Srećom, tu je tim *Jericho*, sastavljen od specijalno obučених boraca obdarenih paranormalnim moćima.

Ovaj, očigledno horor zaplet, dolazi iz uma jednog od velikih majstora tog žanra – Klajva Barkera, koji se okušao u zastrašivanju ljudi preko knjiga, filmova, stripova i igara. Verovatno se sećate igre *Undying* koja i dalje važi za jednu od najboljih horor igara (iako joj je velika mana bila što je prvi nivo najbolji i najstrašniji u celoj igri). Za razvoj igre zadužena je ekipa pod nazivom Mercury Steam, koji su do sada napravili igru *Scrapland* (jedan od zabavnijih GTA klonova, po ideji American McGeea), a za izdavanje Codemasters koji su pomalo razočarali igrače nekim potezima u prethodnih godinu dve, ali se polako vraćaju na pravi put.

Tim *Jericho* je sastavljen od sedam boraca, čiji vođa kapetan Ross gine na samom početku misije, ali njegov duh (kog vodi igrač) uspeva da ostane u stvarnom svetu i preuzima kontrolu preostalih šestoro, kada to poželi. Svako

Pored zapleta koji opravdava najezdu čudovišta i frenetične akcije, dobra horor igra mora mnogo da se osloni na zvuk i grafiku. Engine koji pokreće *Jericho* izgleda sjajno i očigledno je sposoban da izvuče maksimum iz igračkih mašina nove generacije (Xbox360, PS3 i PC sa najmodernijim grafičkim karticama), a nije se štedelo ni na efektima i idejama koji su pozajmljeni iz drugih igara (potreba da se brzo pritisnu određeni dugmići na kontroleru u određenom trenutku). Ukoliko igrač primi udarac u lice, ekran će se blago zacrniti, krv, prašina i varnice skaču svuda oko tima za vreme borbe. Dizajn i krici čudovišta su sjajni, a napeta atmosfera vlada i u trenucima odmora između dve bitke. Dve stvari pomalo brinu, do sada je prikazan samo jedan gotov nivo, i nadamo se da je to zbog tajnovitosti, a ne zbog potencijalnog probijanja rokova, ili još gore, izdavanja nedovršene igre na jesen.



Capcom

Izlazi: Jun 2007.

Kontakt: www.lostplanet-thegame.com

Lost Planet



Kada se, u januaru ove godine, Lost Planet pojavio na Xbox360 konzoli, bilo je dosta oprečnih komentara o kvalitetu ove igre. Grafika i prezentacija su, naravno, savršeni, ali igra je prekratka (osam do deset sati), zaplet je vrlo nezanimljiv, a mnogi igrači smatraju da ni samo pucanje nije na nivou kvalitetnih pucačina što iz prvog što iz trećeg lica. Sa druge strane, pobornici ove igre smatraju da intenzitet akcije nadomešta kratkoću igre, da priča i nije bitna, te da su mnogi simpatični i poneki sjajan momenat u igrivosti dovoljni da je učine odličnim naslovom. Ono u čemu su se svi slagali je da Capcom neće izdati Lost Planet na PC-u. Veliko iznenađenje usledilo je sredinom aprila kada je PC verzija najavljena za jun ove godine, a igrači su imali prilike da se okušaju na dva nivoa u demou koji je izašao sredinom maja.

Za razliku od jedne tri godine stare igre sa prvog Xbox-a koja će raditi samo na Visti, Lost Planet dolazi u verzijama za DirectX9 i DirectX10, što znači da će raditi i na XP-u. DX9 verzija će za dobre performanse i izgled sličan (iako ne toliko kvalitetan) onom sa konzole tražiti makar procesor sa dva jezgra i 7600GT ili ATI-jev ekvivalent, iako će raditi i na slabijim konfiguracijama. DX10 verzija je obogaćena višim rezolucijama (sve do 2560x1600), boljim osvetljenjem i senkama i poboljšanim specijalnim efektima. Naravno, bez 8800GTX ne treba ni pomišljati na takmičenje sa performansama sa Xbox-a 360, a čak i takva kartica će na trenutke imati

problema da izgura dovoljan broj frejmova po sekundi. Naravno, postoji i opcija igranja u 800x600 (ili sličnoj rezoluciji za widescreen monitor) sa minimalnim detaljima, kada igra izgleda sasvim pristojno, ali to ipak nije poenta Lost Planeta.



Pored grafike, za port sa konzole na PC uvek je važno kako su rešene kontrole. Igranje na mišu i tastaturi je u ovom slučaju odlično, glavni lik fino odgovara na komande, a ništa nije zakomplikovano. Nažalost, težina igre (ili bar dva demo nivoa) nije

povećana, tako da će iole iskusniji igrači pucačina prozujati kroz demo bez ikakvih problema poigravajući se sa protivnicima, pre svega zato što je mnogo lakše nišani na mišu negu na gamepad-u. Istini za volju i Xbox 360 verzija je imala lagan početak, i znatno veću težinu na kraju, pa ćemo tek kada vidimo kompletnu verziju moći da ocenimo koliko je Lost Planet za PC i izazovan pored svog lepog izgleda.



Luka Zlatić



KLAN INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu

KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.UK

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

35 Tomb Raider: Anniversary

Nakon izuzetno uspešnog prethodnog dela sage o avanturama Lare Kroft, stigao je i Anniversary, praktično rimjek prvog

dela Tomb Raidera. Čini se da je i ovaj rimjek opravdao očekivanja nakon prethodnika koji je izvukao Laru iz "živog blata" u kojem se našla, ali je najbolje da sve to proverite u našem opsežnom reviewu.



48 God of War 2

Playstation 2 je dobio novi deo God of War sage, a ova igra je od nas dobila jednu od najvećih ocena u

časopisu ikada. Zašto je to tako, pročitajte. Ono što ćete zasigurno dobiti jeste sjajna zabava, dobra akcija, fluidni potezi i dobra priča. Dovoljno razloga da ovo bude vaša letnja zabava.



35 – 37	Review: Tomb Rider: Anniversary
38 – 39	Review: Spider-Man 3
40 – 41	Review: Dawn of Magic
43 – 44	Review: Pirates of The Carribean at Worlds End
45 – 46	Review: City of Heroes - Issue 9
48 – 49	PS2: God of War 2
50 – 51	PS3: Motorstorm

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promovise i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

OCENA 84

od 100 do 80 - "Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA 65

Od 80 do 60 - "Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA 22

Ispod 60 - "Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

PLAY!

redakcija za potrebe reviewova koristi Benq FP93GX monitor



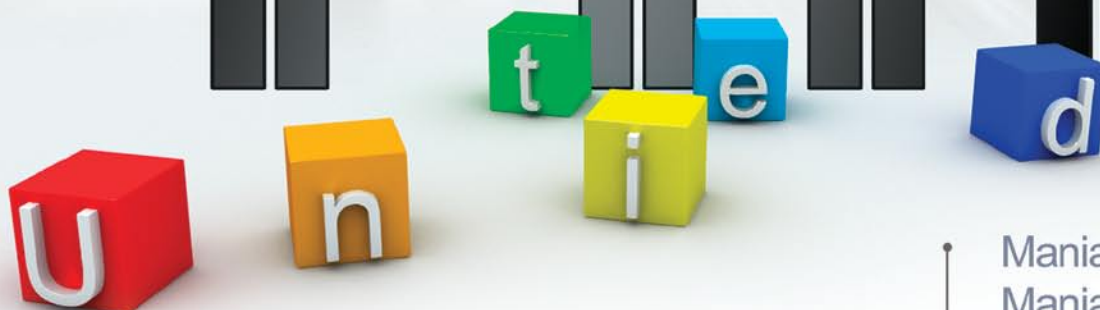
Ljubitelji trkačkih igara biće oduševljeni...



Play



TrackMania **United** [®]



...kao i svi ostali.

ManiaLinks
ManiaZones
► Play
Editors



LYCOS.fr

www.trackmania-lejeu.com

NADEO

FOCUS
HOME INTERACTIVE

Distributer za Srbiju i Crnu Goru, BiH i Makedoniju: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, www.extremecc.co.yu

EXTREME
COMPUTER GAMES

Tomb Raider: Anniversary

OCENA

85

Lara Croft je sigurno najpoznatiji i najpopularniji ženski lik iz igara. Ova britanska plemkinja gaji neverovatnu ljubav prema avanturi i arheologiji, i zato je smatraju jednim pravim takmacem Indiani Jonesu u ovim disciplinama.

Prvi put se pojavila u igri Tomb Raider, sada već daleke, 1996. godine, za PC, PlayStation i Sega Saturn. Igra je započela pravu revoluciju platformskog žanra zahvaljujući 3D grafici, potpuno novom pristupu dizajniranju nivoa, osećaju avanture i usamljenosti, i naravno Lari. Nažalost, dok je popularnost glavne junakinje rasla, čak i dotle da je Angelina Jolie glumi u dva filma, igre su malo stagnirale, malo opadale po kvalitetu. Zagonetke i nivoi nisu više nikada bili kvalitetni kao u prvom delu, a sve više i više pažnje se posvećivalo akcionim sekvencama koje nisu bile dobro rešene. Novi razvojni tim, Crystal Dynamics, koji se oprobao na prethodnom, takođe ne preterano dobrom, nastavku igre – Tomb Raider: Legend, dobio je čast da obeleži desetogodišnjicu Lare (doduše, sa oko 7 meseci zakašnjenja pa je zato i "10th" izbačeno iz naslova) pravljenjem rimejka originalne igre, i to je učinio na najbolji mogući način.

Svečano izdanje se pojavilo 1. juna na četiri igračke platforme: PC, PS2, PSP i Nintendo Wii. Iako ovaj naslov koristi isti engine kao što je koristio Legend, u skladu sa nedostatkom verzija za next-gen konzole, u PC verziji ne postoji takozvani next gen mod. Neki bi možda rekli i srećom, pošto je bio očajno optimizovan, a voda je izgledala potpuno nerealno. Srećom, iz onoga što PlayStation 2 može da pruži izvučen je maksimum, pa igra izgleda zaista sjajno, a na PC-u još bolje zbog podrške visokim rezolucijama i ponekim dodatnim efektom. Zadržan je pomalo stripski izgled likova, što us-

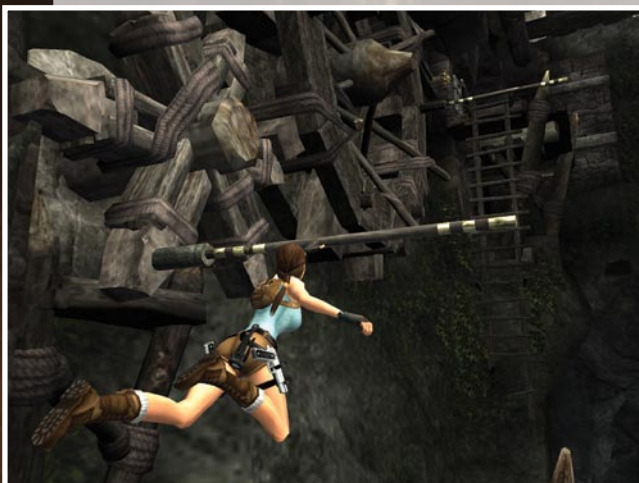


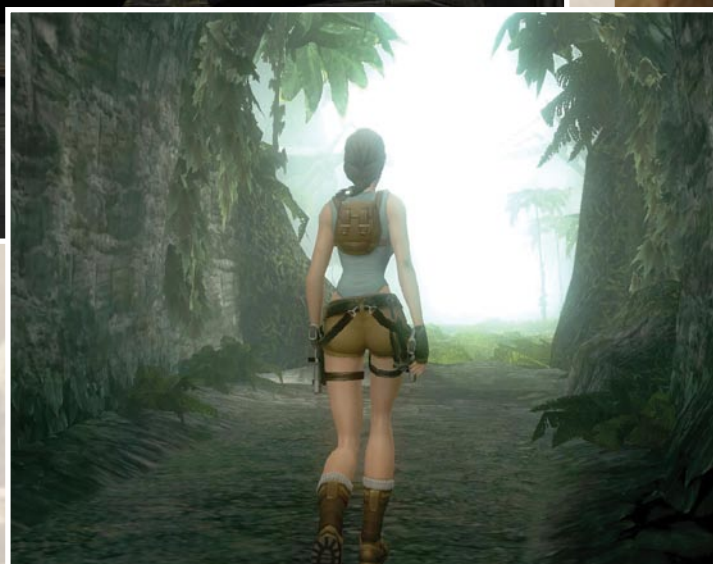
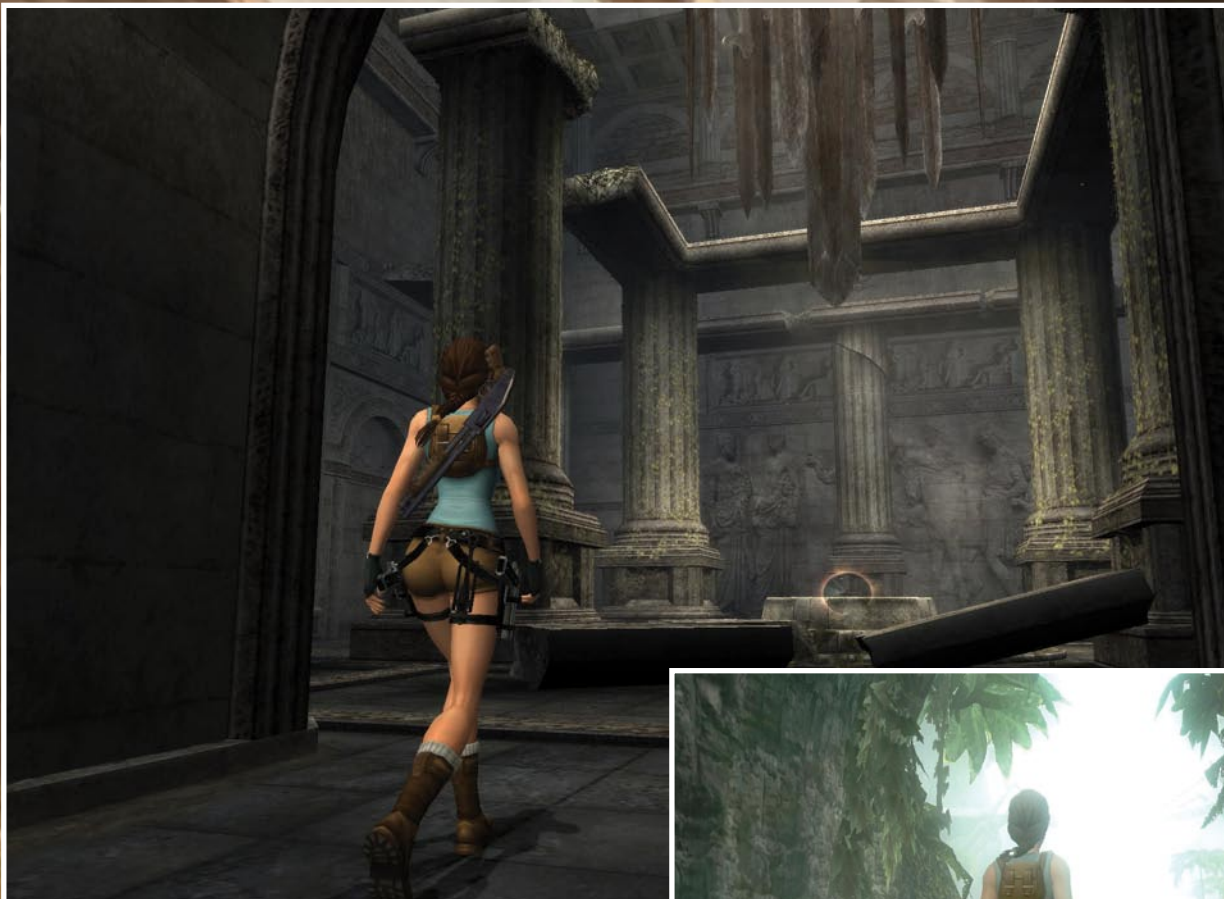
peva pomalo da ublaži činjenicu da likovi koje srećete nisu tako dobro modelirani kao glavna junakinja, što je i jedina mana grafičkog dela. Sa druge strane, nivoi su sjajno osmišljeni i dizajnirani, a uz odlično korišćenje senki i osvetljenja atmosfera je fantastična. Atmosferu diže i odlično korišćenje zvučnih efekata pri svakom Larinom pokretu, ili bilo kojoj akciji koja se odvija u njenoj okolini. Muzika se čuje jako retko, što je učinjeno upravo sa ciljem da se igrač oseća kao da se nalazi u katakombama koje gospodica Croft istražuje.



prepreke koje su pred njom. Naravno, nije samo njena fizika poboljšana, već svi nivoi imaju znatno višu dozu realnosti nego što su imali pre jedanaest godina. Dakle, za pohvalu je to što se u Crystal Dynamicsu nisu odlučili za 100% prebacivanje Tomb Raidera u novi engine, već se TR:Anniversary pre može nazvati novom igrom koja sadrži sve lokacije i najbolje osobine originala, ali i dodaje znatnu dozu osobenosti i originalnosti. Primera radi stariji igrači se verovatno sećaju trčanja po praznim hodnicima, bez zagonetki i protivnika. Ovde toga nema, pravilno je procenjeno da bi danas takvi delovi bili prilično dosadni, pa su nivoi učinjeni mnogo kompaktnijim i zahtevaju konstantnu koncentraciju.

Korišćenje Legend enginea je znatno promenilo samu igru, pošto je primena fizike u igrama svetlostnim godinama daleko od 1996. godine. Iako se Lara "vratila korenima" i sada opet ima samo dva pištolja i kuku, na raspolaganju joj je znatno veći izbor pokreta koji će joj pomoći da savlada





Priča je ista kao što je i bila. Jacqueline Natla, misteriozna bogatašica, unajmljuje Laru da za nju pronađe artefakt koji potiče iz Atlantide – Atlantean Scion. Delovi artefakta su razbacani po Peruu, Grčkoj i Egiptu, odnosno veličanstvenim grobnicama i ruševinama koje se u tim zemljama mogu naći. Svaka zemlja je podeljena na nekoliko manjih nivoa, na kojima će igrač mnogo više morati da se osloni na svoj um nego na reflekse. Svaki nivo treba prvo temeljno istražiti i isplanirati njegovo prelaženje, a tek

onda se osloniti na zavidne atletske i akrobatske sposobnosti glavne junakinje, ili eliminisanje protivnika. Jako mali broj zagonetki je direktno preuzet iz prvog TR-a, većina je bazirana na originalima, ali je znatno promenjena, a ima i potpuno novih. Na kraju nivoa se, po tradiciji, nalaze protivnici koje je potrebno pobediti koristeći lukavstvo i specijalne poteze. Nakon sastavljanja Sciona, Lara konačno dolazi u Atlantidu i spasava čovečanstvo velike opasnosti koja je

došla iz prošlosti. Pored glavne priče, igrač može da poseti i porodičnu kuću Croftovih koju je Lara pretvorila u svojevrstan trening centar.

Tomb Raider: Anniversary je moguće završiti za nekih petnaestak sati, koji će biti pravo uživanje za sve oni koji vole platformske igre ovog tipa. Istina je da će ponekad loše kretanje kamere učiniti neki skok naoko nemogućim, ili će glavni protivnik zadati previše problema, ali se to dešava toliko retko da je skoro zanemarljivo. Ova igra je trijumfalan povratak Lare Croft korenima, postavljanje serijala na pravi put, i verovatno najava sledećih uspešnih avantura.

Luka Zlatić



Za: Odlične zagonetke. Prava platformska igra. Smanjen broj akcionih sekvenci. Skoro savršeno prenesen duh prve igre iz serijala.

Protiv: Nema next-gen moda. Poneka frustrirajuća zagonetka. Akcija je i dalje slaba. Pentium 4 ili

Minimalna konfiguracija: Athlon na 1,5 GHz, 512MB RAM-a, GeForce 4Ti ili Radeon serije 9.

Test konfiguracija: Athlon-u X2 3800+ sa 2GB RAM-a i GeForce-om 7600GT u 1280x1024 sa maksimalnim detaljima.

Kontakt: www.tombraider.com/anniversary/

Cena: Oko 30 evra

Spider-Man 3

Srednjoškolca Petera Parkera, dežurnog šmokljana u razredu, tokom ekskurzije u genetičkoj laboratoriji ujeđa super-pauk. Sutradan, nakon što se probudio, Peter shvata da je naprasno ojačao, da mu se vid poboljšao i da ima moći slične paučijim. Nakon tragične smrti njegovog ujaka Bena, za koju je i sam delom odgovoran, Peter odlučuje da se maskiran kao Spider-Man bori protiv kriminala.

Paralelno sa izlaskom novog filma o njegovim doživljajima, a poštujući (donekle) izreku "With great products come great side-products!", pojavila se i igra za sve aktuelne igračke platforme. Osnova zapleta je ista, usred herojsanja po NYC-u na Peterov kostim se nakalemil simbiot koji je došao iz svemira, što mu pojačava snagu i brzinu, ali i agresivnost. Naš heroj mora da pobeđi svoju mračnu stranu, oslobodi se uticaja simbota, i porazi šaroliku galeriju negativaca koju predvode sva tri iz filma – novi Goblin, Sandman i Venom, ali ih je dodato još. Pored svega toga, nije na odmet misliti na to kako zadržati posao fotografa u Daily Bugle-u i održati vezu sa svojom devojkom Mary Jane.

Svaki igrač željan da odmah uskoči u akciju i njiše se od zgrade do zgrade će verovatno doživeti malo razočarenje na samom početku. Iako je Spider-Man 3



next-gen naslov, grafika nije spektakularna, a čim se isključe maksimalni efekti izgleda krajnje prosečno. Posebno su zanimljive međuscene u kojima sve izgleda ok dok likovi ne počnu da iskreću vratove u groteskne poze. Naravno, za dobru igru nije najvažnija grafika, i sve ovo ne bi bio veliki problem da je opti-

mizacija urađena kako treba. Nažalost, čak i verzije za Xbox360 i PlayStation 3 pate od nedostatka frejmova, a vlasnici prosečnih igračkih PC konfiguracija mogu da se spremaju za frame rate konstantno ispod neophodnih 24 slike po sekundi šta god uradili sa grafikom. Mali izbor opcija za podešavanje ne pomaže u finom uklapanju izgleda sa hardverom, a rezolucije ispod 1024x768 izgledaju užasno i sa maksimalnim detaljima. Dobra stvar čitave priče je odlično modeliran Manhattan, izdvojen na blokove, kojim se konstantno kreće reka automobila i popriličan broj pešaka. Nažalost, ni jedni ni drugi ne reaguju dovoljno na stvari koje se dešavaju oko njih, pa fali osećaj života čitavog grada. Ista stvar je i sa zvučnom podlogom, iako generalno ništa nije loše urađeno, opet je zatajila atmosfera New Yorka. Čak i u vreme najveće gradske vreve fale pozadinski šumovi ▶



kakvi se mogu očekivati od jedne takve metropole.

Srećnici koji mogu da pokrenu ovu igru onako kako je to zamišljeno će, zapravo, imati u čemu da uživaju. Najbolje je odrađeno Spajdijevo kretanje kroz grad, njišući se sa mreže na mrežu. Sistem je dovoljno jednostavan da ga mogu koristiti i igrači na tastatura/miš kombinaciji, mada je gamepad i dalje najbolji način kontrolisanja. Svesni određene doze zaraznosti tzv. "web swinging-a", programeri su po gradu razbacali i veliku količinu mini igara i trka koje će i zabaviti igrača i uvežbati ga za nastavak igre. Ubačena je doza stripske (u ovom slučaju i detinjaste) romantike, pa će Peter moći da na leđima odbaci Mary Jane od stana do pozorišta u kom nastupa, usput je zabavljajući i skupljajući srca. Život super-heroja ipak nije med i mleko, naročito u New Yorku koji je izdelfen na sektore koje kontrolišu različite bande. Igrač može da, dok se neobavezno njiše po gradu, u naleti na više različitih slučajeva kod kojih je potrebna njegova intervencija. Od klasične otimačine, preko jurnjave za kolima pljačkaša banke, do spasavanja ranjenog policajca koji je ostavljen u nekoj uličici. Sprečavanje kriminala se odražava na "crime fighting" meraču pa je potpuni mir na Manhattanu potpuno

realan cilj koji igrač može sebi da postavi.

Glavni deo igre su misije u kojima se igrač bori protiv čitave plejade protivnika, od onih koji se pojavljuju u filmu, preko mnogih preuzetih iz stripa kao što su Kraven the Hunter, Kingpin ili Lizard, do potpuno novih vođa bandi sa ulica NYC-a. Postoje i fotografske misije, kada Peter/Spider-Man mora da uslika slike za naslovne strane Daily Bugle-a. Misijama je moguće pristupiti preko posebnog menija i to prilično nelinearno. Neke misije, od 42 postojeće, su direktno povezane za priču i vode do kraja igre, ali ih je većina opciona i igrač ne mora da ih odigra ako ne želi. Iako su po scenariju misije prilično raznolike, jasno je da je u biti potrebno samo boriti se sa gomilom protivnika, pa igra može da postane repetitivna. Srećom, borbe su ispresecane raznim mini igrama kao što je demontiranje bombi ili zaustavljanje automobila. Sistem borbe je očekivano akcion. Spider-Man počinje svoju avanturu relativno nevešt, a vremenom uči mnoge nove udarce, kombinacije udaraca (koje mogu da budu prilično razorne, ali i duhovite – jedan combo se zove roflcopter), i specijalne udarce. Svaki set



misija ima glavnog protivnika na kraju i tu leži najveći problem u borbama. Iako ima super snagu i izdržljivost, bilo koji "glavonja" može da prebije Spajdija u 3-4 udarca, a sa druge strane da izdrži desetine udaraca našeg heroja. Jedini način da se pobede je dugotrajno eskiviranje udaraca (koristeći superorne reflekske) i jedan kontra udar. Kada se adrenalinska skala dopuni do kraja, moguće je zadati specijalan udarac koji će malo više oštetiti protivnika. Ukoliko se igra baš na sigurno, borba neiskusnijeg igrača protiv glavnog negativca može da potraje i dobrih 15-20 minuta. Trenutak popuštanja koncentracije vrlo lako može dovesti do poraza i neminovnosti ponavljanja bitke, a to ume i da frustrira i da jednostavno postane naporno.

Mnoge mane se mogu donekle objasniti žurbom razvojnog tima da izda igru u isto vreme kada se i film pojavljuje u bioskopima, međutim, stoji da je igra užasno neoptimizovana, i da ume da bude frustrirajuća i naporna. Ukoliko igrač ima next-gen konzolu ili dovoljno jak PC, Spider-Man 3 je svakako naslvo vredni probati, pošto zaista ume da zabavi, a onima koji to nemaju, a žele da se kreću po New York-u poput Spajdija možda je bolje da se vrate starijim igrama sa ovim junakom kao što su Ultimate Spider-Man ili, pre svega, Spider-Man 2.

Luka Zlatić



Za: Njihanje po gradu je sjajno. Mnoštvo različitih udaraca i njihovih kombinacija. 42 misije.

Protiv: Užasno loša optimizacija. Previše dosadnih ili repetitivnih misija i borbi. Fali atmosfera gradske vreve.

Minimalna konfiguracija: Procesor na bar 2GHz, 1GB RAM-a, GeForce serije 6 ili ekvivalentni ATI Radeon.

Test konfiguracija: Katastrofalna optimizacija ume da uspori ovu igru u rezoluciji 1024x768 sa maksimalnim detaljima i na Athlon X2 3800+, 2GB RAM-a i 7600GT konfiguraciji.

Kontakt: <http://sm3thegame.com/>

Cena: oko 25 evra

Deep Silver

SCENA 74

Dawn of Magic

Letimičan pogled na Dawn of Magic mogao bi da odbije igrače pošto je ovu igru lako oceniti kao "još jedan Diablo klon". Taj zaključak nije mnogo pogrešan. Ova igra, koja je još pre godinu i po dana izašla u Rusiji pod imenom "Blood Magic", jeste klon (još jedan u nizu) legendarnog Blizzardovog hack&slash RPG-a, i teško da će nekoga sasvim oduševiti, ali ima sasvim dovoljno noviteta i šmeka da zainteresuje makar ljubitelje tog podžanra. Tog šmeka nema mnogo u uvodnoj priči, o zlom besmrtniku Modou, koji je zatočen u dečijem telu i kažnjen da na Zemlji proživi život



No, svojevrsnog šmeka ima u skoro svemu ostalom. Lik kog igrač vodi može biti dobar, i cilj je u tom slučaju ubijanje zlikovaca i sprečavanje Modoa. Zatim zao, kada je cilj ubijanje dobrica

i pomaganje Modou. I na kraju neutralan, kada treba podjednako ubijati i dobre i zle i baciti novčić kada se dođe do Modoa. Pored različitih misija u

zavisnosti od alignmenta, ova igra nudi i prilično zabavan izbor likova. Za razliku od standardnog ratnik/mag/lopov izbora klasa, ovde ćete moći da budete smotani učenjak (Awkward Scholar) koji je loš u borbi prsa

u prsa, ali se odlično snalazi sa magijama, pekareva žena (Baker's Wife), koja više voli da se razračunava oklagijom nego magičnim štapićem, slično kao i korpu-lentni fratar (Stout Friar), dok je negde između čudna ciganka (Weird Gypsy) koja igru započinje naoružana metlom.

Bez obzira na to kog lika izaberete na početku, i njihove razlike u tom trenutku, pametnom raspodelom poena na tri atributa bilo kog možete potpuno uobličiti prema svom stilu igre. Dalji razvitak je vezan pre svega za magiju. Iako fizički napad postoji i uvek je na levom dugmetu miša, tu je više kao pomoć. Sve ostalo se postiže magijama kojih ima 120 podeljenih u 12 škola. Na samom početku ćete morati da izaberete tri škole i odatle dobiti tri magije, ali im





apsolutno ne morate biti verni. Kupovinom (ili nalaženjem) svitka na kom je zapisana magija možete je naučiti, svaki sledeći svitak donosi jači nivo magije, ali zahteva i više magijskih poena. Slično je i sa 10 veština koje služe za na primer teleportovanje po mapi, ubacivanje runa u oklope i oružja, kao i korišćenje specijalnih materijala za unapređivanje opreme. Tu su i tetovaže koje se kupuju i donose određene stalne bonuse. U zavisnosti od magija, veština i opreme koje koristite na vašem liku počće da se dešavaju fizičke promene, od jelenskih rogova, preko dodatnih udova sa klještim, pa do raznovidnih repova... Dakle, svi oni koji su voleli Diabla zbog raznolike opreme, kakva postoji i u DoM-u, ovde imaju dodatni podstrek da eksperimentišu i farmuju po mapama.

Slično kao i kod svog uzora, i ovde je priča podeljena u činove, a svaki je sastavljen od više lokacija povezanih checkpointima koji služe i kao transport između njih. Mape su uvek kvadratnog oblika i nemaju formu lavirinta. Na svakoj mapi postoji poneki NPC koji može da

ponudi sporedni quest, koji je moguće raditi više puta ukoliko igrač tako želi. Mali problem je veličina gradova i razmak između likova koji u njemu obitavaju, te

se dan i noć što doprinosi atmosferi. Čudovišta se često smenjuju i odlično su dizajnirana, a pored toga imaju određenu dozu posebnosti u odnosu na ona na



Unholy Church clergyman: True, Hotblack has a cave in the Diamond Forest. Freedom and happiness rule there. Only the true followers of the Dark Path are allowed to know more. You are only a woman. Hotblack may need help, but only from those who are strong in spirit.

prevelika potreba za hodaњem levo-desno u nekim periodima igre.

Iako je engine Dawn of Magic-a duboko zašao u drugu godinu postojanja, pokazuje se u dobrom svetlu. Predeli su raznoliki i izgledaju vrlo lepo. Smenjuju

koja smo već navikli. Muzička podloga je adekvatna, kao i veći deo pratećih zvukova. Najveći minus igri je u stvari katastrofalna gluma ljudi koji daju glasove likovima, što je ipak najmanje bitno.

Dakle, Dawn of Magic je prilično zabavna akciona RPG igra, sa specifičnim smislom za humor koji odlično

funkcioniše. Nije tu da bi skinula Diabla sa trona, a možda ni da bi se takmičila sa jednim Titan Questom, ali u njoj ima dovoljno noviteta i stila da pruži sate zabave svim ljubiteljima ovog žanra.

Luka Zlatić

Za: Mnogo različitih opcija u igri. Zanimljivo razvijanje lika.

Protiv: Katastrofalni glasovi. Očekivana repetitivnost.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 1,6 GHz, 512MB RAM-a, grafička kartica koja podržava pixel shader model 1.1

Test konfiguracija: Athlon X2 3800+, 2GB RAM-a i 7600GT su više nego dovoljni da igra prikaže sve što ima u 1280x1024 sa maksimalnim detaljima i efektima.

Kontakt: <http://dom.deepsilver.com/>

Cena: oko 25 evra.

Tortuga Two Treasures



Distributer: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, www.extremec.co.yu



EXTREME
COMPUTER GAMES

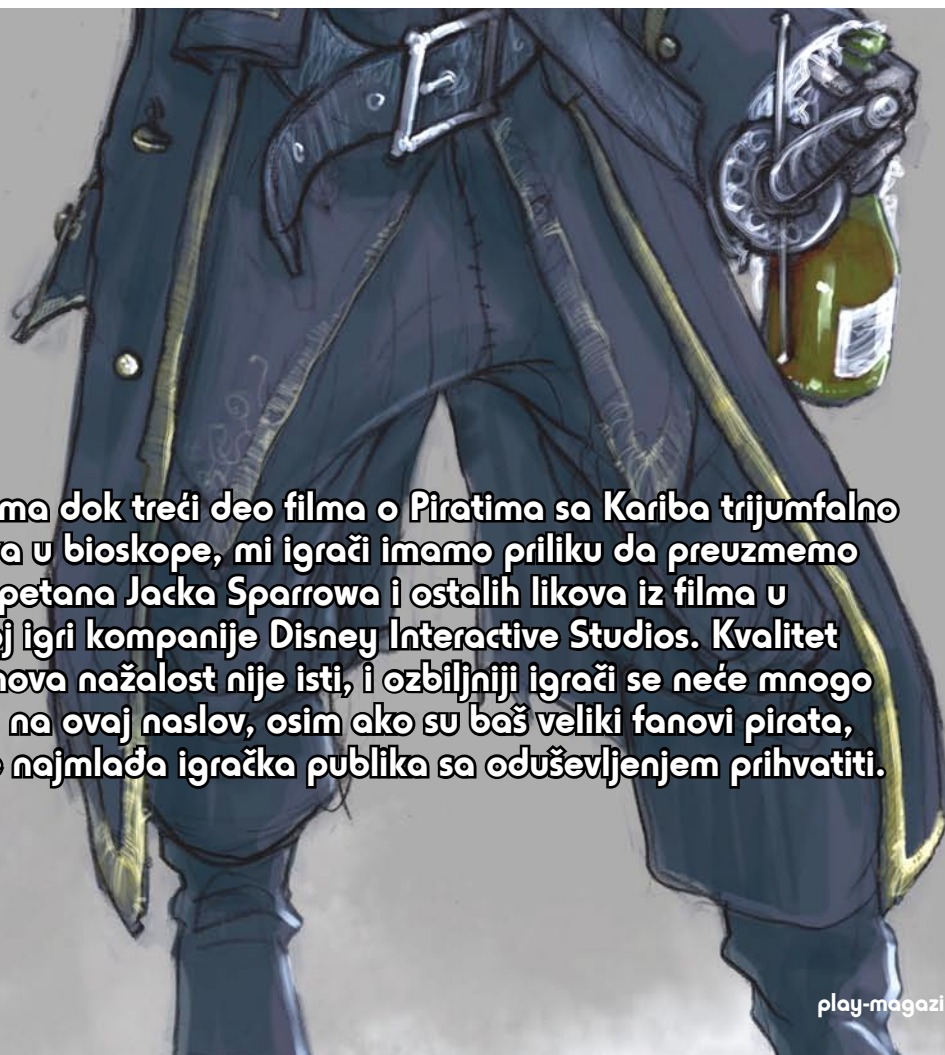
© 2007 Ascaron Entertainment (UK) Ltd. Sva prava zadržana. www.ascaron.com

PC
DVD
ROM



Disney Interactive Studios

Disney PIRATES *of the* CARIBBEAN AT WORLD'S END



U trenucima dok treći deo filma o Piratima sa Kariba trijumfalno uplovljava u bioskope, mi igrači imamo priliku da preuzmemo ulogu kapetana Jacka Sparrowa i ostalih likova iz filma u najnovijoj igri kompanije Disney Interactive Studios. Kvalitet igre i filmova nažalost nije isti, i ozbiljniji igrači se neće mnogo obazirati na ovaj naslov, osim ako su baš veliki fanovi pirata, dok će je najmlađa igračka publika sa oduševljenjem prihvatiti.

Dva različita razvojna tima su razvila verzije za svih sedam trenutno aktualnih igračkih platformi, pa među njima postoje određene razlike. Verzija za Nintendo DS je klasična vertikalno skrolujuća platforma koja se igra na touch-screenu i ima dodatke kockarske mini igre. Verzije za Xbox 360 i PlayStation 3 izgledaju najbolje, a PS3 koristi i dodatne mogućnosti SIXAXIS kontrolera. Igra za Wii, PSP, PlayStation 2 i PC izgleda maltene identično, a razlike su samo u ponekom dodatnom efektu, rezoluciji i tome što je na Nintendovoj novoj konzoli moguće koristiti Wii Remote poput mača.

PC igrači su verovatno već sumnjičavo digli obrvu na mogućnost da je u pitanju PS2 part, i to sa pravom. Igra ni na PlayStationu 2 ne bi mogla da se nazove ničim višim nego prosekom u pogledu grafike, na kućnim računarima to je još izraženije. Manjak poligona, povremeno isprane texture, poneka čudna animacija i činjenica da nema naprednih opcija za podešavanje grafike, osim izbora tri rezolucije (640x480, 800x600 i 1024x768) su zastrašujuće činjenice za naslov koji se pojavio sredinom 2007. godine. Iako grafika nije najvažnija za ovakav tip igre, Pirati deluju kao da kasne 4-5 godina za svetom. Ni zvučna podloga igre ne može da dobije najviše ocene. Muzika iz filmova je tu i to je u redu, zvučni efekti nisu loši, ali ni posebno dobri, no glasovi većine likova kvare utisak. To što bezimni pirati dobacuju komentare sa naglašeno ruskim naglaskom se može



tolerisati, ali nedostatak inspiracije kod glumaca (iako zvuče vrlo slično, nisu u pitanju ni Johnny Depp, ni Orlando Bloom ni Kiera Knightley) koji bi trebalo da nam dočaraju glavne likove je preteran i to ume da "ubije" atmosferu iako su dijalози napisani prilično duhovit i u stilu filma.

Dakle, tehnička strana igre može da bude problem, ali samo igranje ume da bude sasvim zabavno. "Na kraju sveta" nudi priču koja se može odigrati za oko deset sati i sastavljena je iz događaja i lokacija koje smo imali priliku da vidimo u drugom i trećem filmu, kao i nekih izmišljenih specijalno za potrebe igre. Nakon prelaska svakog nivoa otključava se po jedan lik (ima ih preko 50) kojim je kasnije moguće ponovo prelaziti nivo u potrazi za propuštenim bonusima i nagradama, mada će se malo koji igrač odlučiti za tako nešto. Izgled nivoa je prilično raznovrstan i dosta pažnje je uloženo u sitne detalje, ali osnovan način igre je skoro uvek isti – istražiti lokaciju, poraziti protivnike, pronaći skrivene predmete i eliminisati glavnog protivnika. Kao i u svim arkadnim avanturama, i ovde postoji sistem kombinacija udaraca i pokreta koje likovi u igri uče vremenom i izgledaju prilično efektno. Za pohvalu su animacije i fluidnost u borbama, kao i klasični "piratski" potezi kao što je hvatanje protivnika za ruke i šut u cevnicu, ili nekoliko vrsta parirarnja i protivudara. Igru je, ipak, moguće preći samo besomučnim pritiskanjem dugmića, što je zapravo dosadno, a jedino ako se igrač potrudi da se udubi u mogućnosti likova i

njihove poteze može da uživa u onome što ovaj naslov nudi, kao i da napravi veličanstvene kombinacije udaraca.

Pored mačevanja, postoji mogućnost korišćenja bombi, pištolja ili noževa, ali nišanje za bilo koje od ova tri dodatna oružja nije dobro rešeno (što kod bombi i nije mnogo važno), pa je konstantno mačevanje najbolji izbor. Sa vremena na vreme potrebno je igrati mini igre sa pravovremenim pritiskanjem dugmića kako bi se izvršile zabavne interaktivne animirane sekvence (slično kao u igrama God of War 1 i 2, Resident Evil 4 ili Spider-Man 3). A u najboljem maniru žanra, susreti sa protivnicima na kraju nivoa traže da im se nađe slaba tačka inače ih nije moguće pobediti.

Sve u svemu, Pirates of the Caribbean: At World's End je po kvalitetu standardna arkadna igra rađena po filmu. Biće jako zabavna najmlađima, a dopašće se i fanovima filma, dok će je većina zahtevnih igrača ignorisati. Poseban minus je što PC verzija ne izgleda kao one za Xbox 360 i PlayStation 3.

Luka Zlatić



Za: Mnoštvo likova. Lokacije iz filma, ali i neke potpuno nove. Sjajna zabava za najmlađe igrače. Odlična grafika na Xbox-u 360 i PS3.

Protiv: Slaba gluma. Apsolutno ništa novo. Loša grafika na PC-u. Igra je moguće preći za oko 10 sati i nema mnogo razloga igrati je ponovo.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 1,5 GHz, 256MB RAM-a, grafička kartica koja podržava HD T&L mogućnosti. (Integrirane grafičke karte nisu podržane)

Test konfiguracija: Athlon X2 3800+, 2GB RAM-a i 7600GT bi verovatno mogla da pokrene odjednom tri verzije ove igre u njenoj maksimalnoj rezoluciji (1024x768) bez gubitka frejmova.

Kontakt: www.extremec.co.yu

Cena: PC - 2499, PS2 - 2999, PSP - 3999, PS3 - 5499 dinara.

Razvojni tim: Cryptic Studios
Distributer: NCSoft

City of Heroes

Issue 9

OCENA 85

City of Heroes (CoH) je u maju 2007. napunio 3 godine postojanja i ušao u četvrtu u velikom stilu kroz verovatno najznačajniju promenu od kada je rođen. Ali pre toga treba reći nešto o ovom MMORPG naslovu.

Pojam heroja se provlači kroz civilizaciju od njenog početka kao specifično nasleđe pećinskog čoveka. Međutim, super heroji će se pojaviti tek krajem četrdesetih godina prošlog veka u američkom stripu, za koji danas predstavljaju sinonim. Logično je bilo da će se sa online gamingom u jednom trenutku pojaviti igra u kojoj postoji mogućnost stvaranja sopstvenog super heroja. Cryptic Studio je napravio zaista dobar naslov sa puno znanja iz bogate kolekcije stripskih junaka.

Pored specijalnih moći koje krase svakoj heroja, postoji jedna stvar koja ga znatno više razdvaja od drugih, a to je kostim. U CoH-u, pre nego što igra uopšte počne, satima se može formirati izgled lika iz fantazije. Zatim sledi odabir super moći poređanih u pet klasa i pet načina na koje su one stečene. U tom trenutku Paragon City biva bogatiji za još jednog borca mira, reda i zakona, a svoje sposobnosti će pokazati u borbi protiv kompjuterski vođenih nemani (PvE) ili u PvP arenama protiv zlikovaca iz CoV-a.

Issue #9

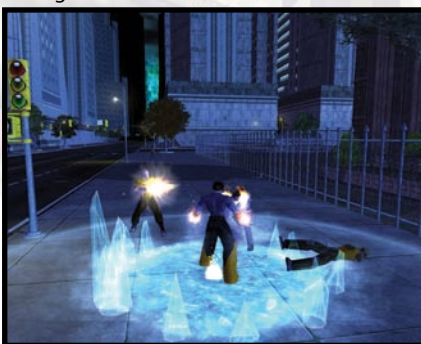
Issue #9 ili "Deveto izdanje" predstavlja deveti veliki dodatak koji se desio u CoH-u za ove tri godine. Ako je do sada igranje bilo dosadno zbog čestog ponavljanja misija u PvE-u, sada je igra dobila na dinamičnosti koja se može meriti sa najrazniji MMORPG igrama današnjice. Kada čovek pomisli da je to samo zbog toga što napokon



postoji tržište, može se zapitati oko vladajućeg sistema vrednosti. Čudno je da do sada nije postojala tzv. aukcijska kuća, gde bi igrači mogli aktivno da razmenjuju sve što pokupe neutrališući zločince. Sa druge strane nije tu bilo šta mnogo da se razmenjuje, jer super heroj ne poseduje ništa osim kostima i moći (jedino "enhancement" služi za poboljšanje "magija").

Dakle, noviteti su sledeći: The Invention System, Invention Salvage, Recipes, Universities i Wentworth's Consignment House.

"The Invention System" se odnosi na mogućnost stvaranja specijalnih "enhancement-a" pomoću "Invention Salvage-a" i "Recipes-a". Kad god neki nevaljalac padne pod mač pravde postoji mogućnost da za sobom ostavi neke



vredne stvari. One se kasnije na osnovu receptata (koji takođe "padaju" slučajno ili se dobijaju kao nagrade za završene misije) mogu kombinovati da bi se dobilo poboljšanje za određenu moć super heroja. Postoje tri vrste receptata i stvari koje za sobom ostavljaju negativci, a razlikuju se po bojama. Za najprostije "enhancement-e" boja je bela, za one malo složenije boja je žuta, a za najkomplikovanije boja je narandžasta.

Da bi sam čin kreacije bio ostvarljiv, treba pohađati univerzitet. Posle kraćeg kursa, super heroj može sesti za radni sto (Worktable) i napraviti šta u datom



trenutku može i želi. Ovakva akcija je moguća i u bazi super grupe u kojoj je, na osnovu zajedničkog novca, napraviljena specijana prostorija za to.

Ali, suština cele priče leži u berzi (Wentworth's Consignment House). Mesto gde je moguće razmeniti sve što ima vrednost. Sistem je napravljen tako da ponuda i tražnja nisu javni. Heroj koji nešto želi da kupi ili proda, sam određuje cenu. Takav pristup, u odnosu na javnu licitaciju, ima prednosti i mane. Glavna prednost je u tome što je mnogo teže kontrolisati, odnosno, zloupotrebiti tržište. Glavna mana je što takav sistem u realnosti ne postoji (ili postoji u jako malom obimu), što znači da je neodrživ i što znači da će i u CoH-u ubrzo morati da se menja. Trenutna situacija je prilično haotična jer se još uvek ne znaju prave vrednosti robe. Jednog dana mogu se plaćati enormne sume, a da drugog isti predmeti budu dobijeni praktično besplatno. Situaciju dodatno otežava neiskustvo igrača koji su navikli na netržišnu igru gde postoje samo prodavnice koje vode NPC-jevi od kojih možete kupiti ono šta vam treba ili prodati to isto za nekoliko puta manju cifru (kao da je u pitanju obična single player igra). Zbog toga se javljaju apsurdni slučajevi da je bolje prodati ili kupiti stvar u prodavnici nego na berzi, dok logika nalaže nepotrebnost radnji nastankom berze i slično.

Pored svega navedenog, zaključak je svakako veoma pozitivan. Poslednja promena bi trebalo da privuče dosta igrača jer ne postoji veća zavisnost od novca. Ostaje da vidimo kako će se novi dodaci pokazati u praksi i šta nas očekuje u nekom narednom "izdanju".

Nenad Dimitrijević

Za: Jedinstvenost likova, svi mogući super heroji

Protiv: Izrazita repetitivnost u PvE-u

Minimalna konfiguracija: Athlon XP 1700+, RADEON 9600, 512MB RAM

Test konfiguracija: Athlon XP 1700+, RADEON 9600, 1GB RAM

Kontakt: www.cityofheroes.com

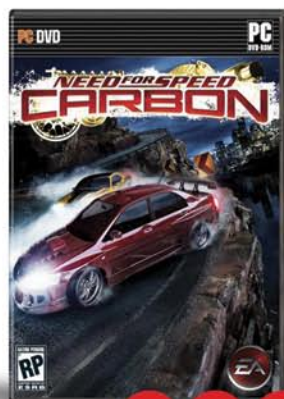
Cena: 999 dinara (Extreme CC)



999 din.



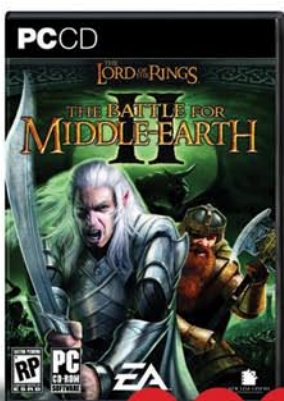
999 din.



999 din.



999 din.



999 din.



799 din.

Zvanični zastupnik

COMPUTERLAND

VELEPRODAJA : (011)309.95.95, 309.95.96, office@compland.co.yu

www.compland.co.yu/games

Razvojni tim: SCE Studios Santa Monica
Izdavač: Sony Computer Entertainment
Kontakt: www.us.playstation.com/GodofWar2/

God of War 2

SCENA 96

Detaljno opisivanje uspeha koji je God of War postigao oduzelo bi nam jako puno prostora – tek, dovoljno je napomenuti da je ovaj naslov u mnogim igračkim medijima dobio laskave titule za najbolju igru godine, ali i zvanična priznanja za najbolju igru za PlayStation 2 uopšte. Milioni dolara i kultni status koji GoW uživa mogli su da unesu bojazan pri razvoju nastavka, ali izgleda da je za Sonyjev razvojni tim Santa Monica to pre bio podstrek, nego teško breme.



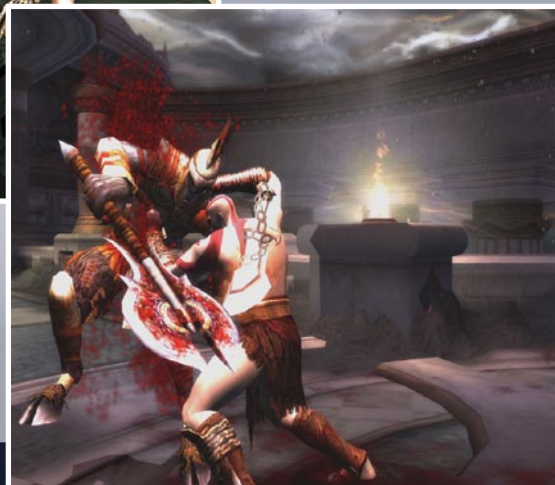
To se vidi već od starta koji nam jasno sugerira akcioni spektakl kome je zaista jako teško naći konkurenta. Za početak, priča je sasvim solidna i obuhvata ogroman broj likova iz grčke mitologije kojima je pronađeno mesto u radnji, ali tako da ne izgleda kao da su tu na silu. Ne odavajuci previše od zapleta, reći ćemo da fabula počinje u trenutku kada Kratos povede svoje Spartance u osvajanje čitave Grčke. Ignorirajući Atininu molbu da odustane od te ideje, novi Bog Rata odlazi na Rodos da pomogne svojim podanicima, ali odmah nakon dolaska gubi svoj božanski status koji ćete do kraja igre pokušavati da povratite. Celokupna radnja lagano se odmotava kombinovanjem ingame i sjajnih prerenderovanih sekvenci koje ne plene samo svojim kvalitetom već i načinom na koji se stapaju sa impresivnim grafičkim engine-om u jednu skladnu celinu. Primetili ste da gotovo svaki element God of War 2 počastimo nekim pohvalnim pridevom, ali i to svedoči koliko je ovaj nastavak "jak" na svakom polju. Izvođenje je u osnovi ostalo isto i predstavlja kombinaciju borbe, akrobatskih elemenata i povremenog rešavanja, uglavnom logičnih zagonetki. Najbolji utisak naravno ostavlja borba, često sa buljucima protivnika odjednom. Na sreću, osim osnovnih sečiva (Athena's Blades) koja se višestruko mogu

nadograditi (baš kao i energija, odnosno mana) u toku igre Kratos će doći u posed raznog drugog oružja koje je često i neophodno da biste savladali određene prepreke odnosno protivnike. Neka od njih su nažalost potpuno beskorisna, i verovatno će vam samo popunjavati mesto u inventaru. Pored mora sitnijih inovacija kojih ima na svakom koraku, gameplay je dodatno dobio na raznovrsnosti ubacivanjem jahanja krilatog konja Pegaza, odnosno borbe u vazduhu koja najviše podseća na legendarni serijal Panzer Dragoon. Naravno, kao i ranije brzi refleksi su nešto bez čega nema uspeha – u toku igre vrlo često ćete morati da pritisnete odgovarajući taster na vreme ili izvedete pokret sa analognim džojpedom, najčešće da zadate finalni

udarac neprijatelju. Glavni protivnici su, treba li reći, totalno impresivni u šta ćete se uveriti već na početku kada se

namerite na Kolosa sa Rodosa, ali on tek predstavlja najavu onoga što vas čeka. Stroga linearnost je zapravo jedini realan problem, odnosno činjenica da uvek postoji samo jedan predefinisani put kojim morate ići, pa su svuda oko vas nevidljivi zidovi.

Nikola Dolapčev



Razvojni tim: Evolution Studios

Izdavač: Sony Computer Entertainment Europe

Kontakt: GMC-YU, Kraljevića Marka 6, Novi Sad, 021/47-22-992

OCENA 79

MotorStorm

Premijerno predstavljanje MotorStorma na E3 sajmu maja 2005. izazvalo je nevericu među pripadnicima sedme sile koji su ga pratili uživo sa Sonyjeve PlayStation 3 konferencije. Neverovatan kvalitet grafike, par svetlosnih godina ispred svega do tada viđenog, mnoge je naterao da pomisle da je u pitanju zapravo običan rendering, što se na kraju ispostavilo kao istina. Kakva-takva uteha bilo je obećanje da je prikazani video snimak ono čemu će programeri težiti (tzv. target quality video), a sada, gotovo dve godine posle opisanog događaja, i sami možemo da presudimo koliko su u tome uspjeli.



Upravo zbog najavljenih revolucionarnih vizualnih karakteristika, MotorStorm izaziva strahovito mnogo pažnje čak i među igračima koji nemaju posebnih afiniteta prema arkadnim vožnjama. Ipak, ono čega odmah morate biti svesni (a što bi valjda trebalo i da prestanemo da ponavljamo) jeste da je za puno uživanje u grafici potreban LCD/plazma ekran, a to u slučaju MotorStorma dodatno dobija na težini jer je na klasičnom ekranu teško razaznati šta je napisano sitnim fontovima a mogu da se jave i ozbiljni

problemi u navigaciji, o čemu će biti reči kasnije. Ako zadovoljavate sve uslove, pred vama će se ukazati sigurno jedan od 2-3 najlepša naslova za PlayStation 3. Namerno kažemo "jedan od 2-3 najlepša naslova" jer MotorStorm zaista nije ništa više od toga. Ono što vidite na ekranu je impresivno i u najmanju ruku može da se poredi sa bilo kojom vožnjom objavljenom do sada za Xbox360, ali posle svih najava, ne možete a da ne budete delom razočarani. S obzirom da se celokupna igra odvija u prerijskom ambijentu ispresecanom kanjonima, nije

bilo mnogo prostora da programeri prikazu sav raskoš engine-a, mada je njegovu snagu definitivno moguće naslutiti. Recimo, tragovi koje za sobom ostavljaju vozila, naročito u blatu izgledaju zaista fenomenalno a svi objekti imaju i perfektno urađene dinamične senke. Dodajmo tome odlično modelovana prevozna sredstva za koje se prašina i blato savršeno realno lepe u toku trke, vrlo detaljan prikaz oštećenja kao i podatak da bilo kakva usporavanja ili iscrtavanja staze praktično ne postoje. Bez obzira na činjenicu da sve to nije na nivou CGI video materijala, nema nikakvog mesta razočaranju...osim kada bacite pogled na publiku. U 21. veku, čak je i za PlayStation 2 nedopustivo da se ona sastoji od pikselizovanih 2D sprajtova koji su odavno morali da padnu u zaborav. Želja da se igra što pre izbaci na tržište, uporedo sa evropskom premijerom PlayStationa 3, očigledno je uticala na ovako nešto. Utisak da Evolution Studios jednostavno nije imao vremena da završi ono što je započeo je izuzetno snažan, iako je ova verzija MotorStorma bogatija sadržajem od vrlo



skromne japanske koja je predstavljena pre par meseci. Ako kojim slučajem nemate mogućnost igranja preko Interneta (koje je uzgred jako dobro koncipirano i podržava do 12 igrača), single player sadržaj vas zaista ne može držati preterano dugo. Da je to činjenično stanje pre nego naš lični utisak najbolje ukazuje podatak da postoji samo jedan, jedini mod, neka vrsta karijere koja je nazvana Festival. Nažalost, čak i ona pre deluje kao skup nabacanih misija podeljenih po segmentima koje treba postepeno otključavati, jer ne postoji nikakva priča, bukvalno ništa što povezuje trke u smislenu celinu (što bi rekli „svaka vaška obaška“), a takav koncept vrlo brzo može da dosadi. Pomalo monotono okruženje dodatno ugrožava činjenica da postoji svega osam staza, mada sa pozitivne strane treba napomenuti da su one izuzetno nelinearne, što se zaista odražava na sam gameplay. Kao što verovatno znate, u MotorStormu postoji veliki broj raznoraznih vozila koje učestvuju u trkama, a ona uključuju sve moguće offroad dvotočkaše i četvorotočkaše počevši od klasičnih kroserica do velikih kamiona. Upravo tolika različitost vas primorava da birate onaj put koji najbolje odgovara vozilu za čijim se upravljačem nalazite. Ako je to motor, svakako ćete morati da izbegavate sve ostale učesnike ili blato, ali ćete zahvaljujući dimenzijama ali i agilnosti moći da prolazite kroz tesnace ili da izvodite velike skokove koji su sa kamionima gotovo nemogući. Pomoć na stazi pružaju znakovi koji pokazuju kojim tipovima prevoznih sredstava je namenjen koji segment, i tu mogu da nastanu problemi sa navigacijom ako

koristite klasičan TV ekran, makar u početku. Sve kategorije osim motora na raspolaganju imaju i ograničeni turbo pogon (preterana upotreba izaziva eksploziju motora) dok u pravom arkadnom duhu bliski kontakti sa protivnicima i okolinom ne utiču na performanse. Zahvaljujući prilično agresivnoj AI rutini, MotorStorm pomalo podseća na Burnout, s tim što je ovde situacija znatno komplikovanija s obzirom da ste suočeni sa mnogo više protivnika, kojih na pojedinim trkama može biti i do 14. Bez obzira na nedostatke vezane za integraciju catch-up logica (ma koliko da ste dobri, nećete moći da odmaknete ostalim takmičarima) izvođenje zaista zaslužuje visoku ocenu. Za one hrabrije, tu je i mogućnost upravljanja preko žiroskopa koje je izuzetno upotrebljivo, ali naravno zahteva par sati za potpuno privikavanje. Zvučna podloga je fantastična! Neobičan izbor muzike (live verzije poznatih pesama bendova poput Slipknota, Nirvane ili Queens of Stone Age) sjajno pristaje atmosferi koja vlada u igri i značajno utiče na naš konačni sud o njoj, a možda će vas i naterati da proširite svoju playlistu.

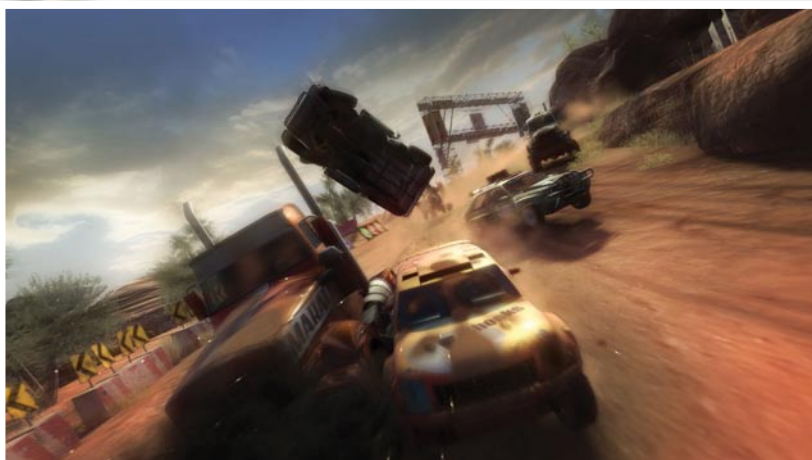
Ni sav raskoš grafike i zanimljivo izvođenje ne mogu da nas otrgnu od sveopšteg utiska da je igra jednostavno izbačena pre vremena, što upućuje da dobro razmislite da li na nju treba izdvojiti značajnu svotu novca. Ako vam

koncept igre deluje interesantno a pritom imate mogućnost igranja preko Interneta, u ovom trenutku MotorStorm predstavlja jednu od najboljih igara za PlayStation 3. Sa druge strane, ako ste osuđeni na single player (u kome nema čak ni split screena), ozbiljno sumnjamo da će vam ovaj naslov držati pažnju onoliko koliko ste želeli. Bronze nagrada koju mu dodeljujemo posledica je pre svega nekoliko grafičkih i gameplay inovacija za koje verujemo da će postati standardi za igre ovog tipa u narednim godinama, ali to ne bi trebalo da utiče na vašu odluku.

Šta dalje?

Zahvaljujući činjenici da se PlayStation 3 igre mogu nakon izlaska proširivati dodatnim sadržajem (što je koncept koji je popularisao originalni Xbox) u narednim mesecima treba očekivati da se to desi i sa MotorStormom što su najavili i sami programeri. Planovi su dosta ambiciozni i uključuju podršku za splitscreen, nove staze, dodavanje AI vozača u online multiplayer trke (kada nema dovoljno ljudskih igrača) a verovatno i još ponešto. Nažalost, kada će se nešto od ovoga ostvariti ne možemo ni da pretpostavimo.

Nikola Dolapčev



Platforma: PS3

Za: odlična grafika, ogromne staze, zvučna podloga

Protiv: utisak opšte nedovršenosti, catch-up logic, premalo sadržaja

Kontakt: GMC-YU, Kraljevića Marka 6, Novi Sad, 021/47-22-992

Cena: 4000 dinara (49,5 evra)

Resident Evil 4 texture pack

Igra: Resident Evil 4 texture pack

M

Kontakt: www.gamespot.com/pc/adventure/residentevil4/show_msgs.php?topic_id=m-1-34683376&pid=931851&page=0

Veličina: 300MB

Cena: Besplatan

Autor: Nikola Dolapčev



U našem opisu Resident Evila 4 pomenuli smo da je kvalitet tekstura u PC verziji zaista ožajan, a da nam jedino preostaje nada da će se uskoro pojaviti nekakav neoficijalni texture update pack koji će rešiti taj problem. U međuvremenu, jedan takav se i pojavio i delo je izvesnog Skotinoulisa.

Rezultati koje je autor postigao su zaista impresivni (naročito kada se zna da je vrlo obiman posao obavio potpuno sam, za svega

par nedelja) tako da je sada kvalitet tekstura neuporedivo bolji, i može da se poredi sa onima u neprevaziđenoj verziji za GameCube. O tome da je posao urađen do kraja svedoči i činjenica da je čak i Mercenaries mod značajno poboljšao kao i da mi nismo primetili nikakve bagove. U kombinaciji sa oficijalnim patchom koji je konačno dodao svetlosne i druge efekte u igru, Resident Evil 4 sada izgleda za dve klase bolje i stoji rame

uz rame, a u nekim elementima čak i nadmašuje verzije za konzole, pa na ocenu koju smo joj dali slobodno možete dodati još 15-tak posto. Vodite računa da ova modifikacija u kombinaciji sa Ubisoftovom zakrpom značajno podiže hardversku zahtevnost igre, ali osim ako baš nemate star računar, to nećete ni osetiti. Must have za sve koji žele da vide RE4 u punom sjaju.

UEFA Champions League 06/07 Mod

Igra: Pro Evolution Soccer 5

M

Kontakt: http://downloads.gamingaccess.com/index.php?file_id=8428 (za verziju 2.0)

i http://downloads.gamingaccess.com/index.php?file_id=8915 (za verziju 2.5)

Veličina: 280mb + 40mb (za 2.5)

Cena: Besplatan

Ekipa sa Gaming Accessa koja je napravila sjajni World Cup 2006 patch za Pro Evolution Soccer 5 sada nas je počastila modom Lige Šampiona za njegovog naslednika koji u sebi obuhvata apsolutno sve učesnike ovogodišnjeg takmičenja ali i autentične sastave, formacije, dresove, kopačke, rukavice, frizure, pa čak i sva 32 stadiona. Atmosferu dodatno upotpunjuje nova muzička podloga, izgled menija ali i autentično navijanje za svih 16 ekipa učesnika nokaut faze.

Verzija patcha 2.5 (koju možete preuzeti tek nakon instaliranja 2.0) dodaje i 6 timova koji su igrali u osmini finala UEFA Kupa (Sevilla, Bayer Leverkusen, Espanyol, Osasuna, Tottenham i AZ Alkmaar) uz update sastava i formacije već postojećih klubova zaključno sa 4. aprilom 2007. Sama instalacija moda je vrlo jednostavna (mada je neophodan DKZ Studio), a interesantno je da on funkcioniše čak i u kombinaciji sa drugim patchevima za Pro Evolution Soccer 6, s obzirom da ne prepravlja postojeće fajlove

nego samo dodaje svoje, što smo isprobali u praksi. Tokom testiranja, nismo primetili nikakve probleme, što je nažalost, retkost kada je reč o modifikacijama za Konamijeve simulacije fudbala. Apsolutna preporuka.



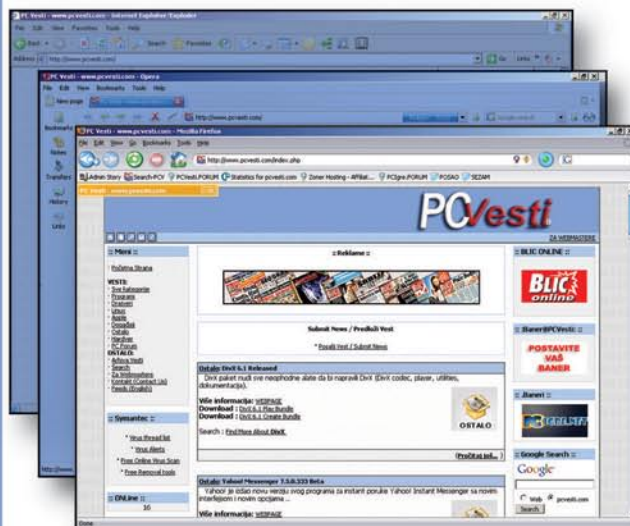
PCIGRE.NET



www.pcigre.net

PCVesti

www.pcvesti.com



www.pcvesti.com

NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT

NAJJAČE NA SVETU

Posle mnogo iščekivanja i odlaganja, lovačkih priča, istina, neistina, 14. maja novi grafički čip iz AMD-a je predstavljen. Nekoliko meseci unazad figurirale su razne verzije najjačeg predstavnika prvobitno X2000, a sada HD2000 serije akceleratora. Duža, kraća, OEM, retail, sve te informacije su se vrtele po vestima u internet i štampanim medijima svuda po svetu. Kao što je poznato, stvar su dodatno začinila nepredviđena odlaganja, pa je čip kodnog imena R600 bio jedan od najočekivanijih u istoriji. Na stranu to što se radi o prvom DirectX 10 akceleratoru iz ATI-ja, odnosno AMD-a, ali sve navedene (i ko zna kakve još) zaključne radnje su nas, a verujemo i sve ostale navele da gorimo od nestrpljenja.

Razlog zašto smo mi, zajedno sa celim svetom čekali 17. april 2007. da bismo zvanično videli kako izgledaju nove kartice nVidijine serije 8 je potpuno suprotan od navedenog. Naime, ovoj kompaniji jednostavno dobro ide! U prethodnom periodu su izbacili nekoliko dobrih proizvoda, prethodna, 7. generacija se pokazala odlično, pa se sa preostalim 8xxx karticama čekalo da bi prodaja proizvedenih G70 i njegovih derivata bila što veća. Za ovako nešto svakako je kriv AMD, odnosno ATI. Njihova nova generacija čekala se predugo i biće predstavljena u momentima dok budete čitali ovaj tekst ili čak i kasnije. To je zapravo glavni razlog zašto tek sada govorimo o 8600GTS i GT karticama. Činjenica je da su 8800GTX i GTS već šest meseci na tržištu, da se mogu pazariti, predstavlja prikaz moći i snage nVidije. Ali, po pravilu, relativno mali broj kupaca se odlučuje na kupovinu skupih kartica jer je većina orijentisana na granicu od 150-250€. Upravo u tom segmentu su vladali 7600GT, 7900GS i 7950GT. 8600GTS i kolege su tu da ih zamene, baš u trenutku kada ATI/AMD predstavlja svoje HD2xxx akceleratora.

nVidia je pomenutog 17. aprila svetu obznanila tri nova GPU-a. U pitanju su čipovi kodnih imena G84 i G86, odnosno 8600GTS, 8600GT i 8500GT akceleratori. Napravljena je merljiva razlika, kako među njima, tako i u poređenju sa karticama 8800 serije. U praksi to znači da je npr.

novi G84 čip deo G80, odnosno da raspolaže sa delom tranzistora

G80. Kada se uključe brojke i ostali egzaktini momenti u projektovanju grafičkih čipova to izgleda ovako: G84 koji se nalazi na novim 8600GTS i 8600GT karticama raspolaže sa 289 miliona tranzistora, za razliku od G80 koji je na koti 700 miliona. Kada se upotrebi prosto deljenje dolazi se do brojke 2.42. Toliko puta je operativno manji G84. G86 koji dolazi na sa 8500GT karticama je još skromniji i sa 209 miliona tranzistora predstavlja zamenu 7300GT karticama u bližoj budućnosti, kada DirectX era zaživi. 8600GTS i GT su planirane umesto jačih kartica. Kojih i po kojoj ceni – u redovima koji slede.

Imajući u vidu fokusiranu snagu, stvari su koncipirane na sledeći način. Izrađen u 80nm proizvodnom procesu, G84 raspolaže sa 32 stream procesora unificirane prirode zadužene kako za pixel, tako i za vertex shader instrukcije. Tu su i 8 ROP-ova, rasterskih operatora, kao i 16 teksturnih jedinica (TMU). Standardno za



ovu klasu akceleratora, bar što se nVidije tiče je i 128-bitna memorijska magistrala, što se može

posmatrati i kao problematično. Ali o tome kada konkurenti predstave svoje novitete. U ovom trenutku, u paketu sa 256MB DDR3 memorije je sasvim dovoljno što se bilo kog DirectX 10 naslova tiče. Ah, da, još uvek nema DX10 igara, potpuno smo na to zaboravili. Ili ne?

Kod ovog čipa koji se ugrađuje na dve vrste kartica, kao što smo prethodno napomenuli razlika je napravljena samo u blokovima GPU-a i memorije. Tako je i na 8600GT karticama isti G84, doduše primetno usporen. Kod GTS-a, fabričke vrednosti su 675 MHz za GPU i 1000 MHz (2 GHz efektivno) za memoriju. Stream procesori rade na 1.45 GHz. 8600 GT je sporiji, pa GPU funkcioniše na 540 MHz, memorija na 700 (1400 GHz efektivno), a 32 stream procesora na 1.19 GHz. To pravi dovoljnu razliku u performansama da bi cena bila niža, ali je "mačka u džaku" jer će 8600GT biti odličan overkloker. To je i potvrđeno na stranim sajtovima, a kada mi dođemo do primerka ove kartice, za očekivati je da ćemo zaključiti slično.



Kartice na testu

G86 koji će dolaziti na 8500GT karticama je, kao što smo rekli najslabiji u čitavoj priči. Sa 16 stream procesora, GPU-om na 450 MHz i DDR2 memorijom na 128-bitnoj magistrali na 800 MHz, ciljaće one koji žele da za "sitne novce" igraju DirectX 10 naslove. U tom pristupu, za očekivati je mnogo pasivno hlađenih kartica koje neće prelaziti 100€ ni u kom slučaju. Živi bili pa videli.

Ono što je po nama najvažnija novina koju donose novi nVidia čipovi je Pure Video HD 2. Sa Pure Video tehnologijom predstavljenom sa serijom 7 nVidia je ušla u svet High Definition decodinga sa željom da rastereti sistemski procesor i iskoristi velike mogućnosti svojih čipova. Ista tehnologija bila je implementirana i u G80, odnosno 8800GTX i GTS modele. Kod 8600 i 8500 familije akceleratora izvršena je revizija Pure Video, pa u ovoj drugoj inkarnaciji zaista funkcioniše kako bi trebalo. Prema nVidiji, zauzeće sistemskog procesora bi drastično trebalo da bude smanjeno, prvenstveno zbog potpuno novog Video Procesora. VP2 je dizajniran da solo može dekodirati MPEG2 HD, VC-1, WMV9 i H.264 kodeke. Implementiran je takođe i H.264 Bit Stream (BSP) procesor, a budući da je ovaj kodek (H.264) u upotrebi kod Blu-Ray i HD-DVD formata, nije teško zaključiti gde nVidia cilja. Naravno, realnu upotrebljivost očekujemo u mesecima pred nama. Divno će biti pazirati Blu-Ray drajv i novu grafičku karticu i gledati HD film na mašini sa Celeron ili Sempron procesorom i 512 MB memorije.

Kod nas su na test, proveru i seciranje došle tri kartice. Iako su sve sa G84 čipom i GTS sufiksom, prilično se razlikuju međusobno.

Point Of View 8600GTS je prva kartica koje smo se dokopali. Kao što na slikama možete videti, radi se o potpuno referentnom modelu sa zelenim PCB-om, istom takvom nalepnicom i kulerom koji (sva sreća) zauzima jedan slot. Gabariti su prilično skromni, tek nešto veći od 7600GT modela. Kartica raspolaže sa dva DVI-I konektora, HDCP podrškom i video izlazom. Ventilator je solidno veliki imajući u vidu da se radi o jednoslotnom rešenju, a na prvi pogled izgleda da hladi aluminijumska rebra. Kada se rashladni sistem ukloni, na donjem delu je lako uočiti bakarnu bazu koja prianja na GPU i čini hlađenje efikasnijim. Instalirana memorija je naravno GDDR3, u količini od 256 MB. Skinuvši kuler utvrdili smo da se radi o Samsung 1.0 ns čipovima.

Radne frekvencije ovog modela su, bar što se GPU-a tiče nešto povišene u odnosu na fabričke. Tako, G84 procesor radi na 700 MHz, dok je memorija na standardnih 2 GHz. Overkloking mogućnosti su dobre i 760 MHz za GPU i čak 2380 MHz za memoriju su rezultati za poštovanje.

ASUS 8600GTS TOP dolazi u siromašnom pakovanju. Naravno, ovo ne

treba da čudi, obzirom da se radi o test primerku, kao i u slučaju PoV kartice.

Fizički, razlike su čisto kozmetičke prirode, pa je umesto zelene nVidia nalepnice na ASUS kartici karakter iz igre STALKER. Ta slika je tu da nam pokaže da ASUS sa 8600GTS TOP karticama poklanja i vrhunsku igru. Nažalost, u kutiji koja se našla kod nas na testu bili su samo kablovi, disk sa drajverima i DVI-D-sub konverter. Kada se ova kartica nađe u maloprodaji, kupci će se sigurno obradovati mogućnošću da "ubijaju Nemce" u okolini nuklearne elektrane u Černobilju.

Ono što ovu karticu čini posebnom je kao i uvek, sufiks TOP. ASUS nas je stvarno oduvao sa radnim frekvencijama svoje kartice. Umesto 675 MHz, G84 radi na 745MHz, a memorija je ubrzana za čitavih 290 MHz i radi na 2290 MHz. Jedan od jačih TOP-ova sa kojima smo se susreli. Naravno, tu nije kraj ubrzanjima, ali overkloking ne donosi ništa spektakularno u odnosu na referentni Point of View. Dostigli smo identičnih 770 MHz za GPU i 2400 MHz za memoriju što pokazuje da su ove kartice gotovo iste, uz nešto "nasvraniji" BIOS kod ASUS modela.

Gigabyte je, za razliku od ostalih proizvođača GTS-u kartici koju nam je poslao na test prišao iz sasvim drugog ugla. 8600GTS Silent je logično, pasivno hlađena, sa izmenjenim PCB-om u odnosu na referentni. Najveća promena je svakako odsustvo šestopinskog konektora za napajanje koga poseduju kako ASUS, tako i PoV. Rashladni sistem je solidan, zauzima dva slot-a i koristi sistem toplotnih cevi.



To obezbeđuje normalno funkcionisanje na fabričkim frekvencijama (675/2000 MHz) ali bi sigurno predstavljalo usko grlo ukoliko bi se G84 razmahao koliko može. Zato je overkloking skroman (730/2080 MHz) i verovatno ograničen nešto nižim volтажama grafičkog čipa i memorije. Koncept pasivnog hlađenja kao takav fukcioniše dobro, a za očekivati je da će Gigabyte u maloprodaju “gurnuti” i kartice sa ventilatorima koje je već neko vreme realizuje sa Zalmanom. Tada će sigurno biti rame uz rame sa ostalima na testu.

Prema do sada napisanom kartice na testu i novi nVidia čipovi nemaju mana. Naravno, nismo ih uporedili sa bilo čim da bismo mogli i jednu da iznesemo. Zato, pravac na studiranje tabele.



Gotovo? E, pa sada ni vama nije teško da uvidite da od 8600 kartica “nema vajde” u ovom trenutku i to iz nekoliko razloga. Prvi je svakako cena koja je, očekivano za novu tehnologiju, previsoka. U maloprodaji kod nas 8600GTS košta oko 240 €, a sporiji je od Gigabyte 7900GS kao što možete videti koji košra oko 160-180, u zavisnosti od modela. To u praksi znači da treba sačekati, kako sa omasovljavanjem proizvodnje, tako i sa rasprodajom starih kartica serije 7. Ovaj potez nVidije je u neku ruku logičan. Na tržištu nema DirectX 10 naslova, konkurencija, iako brža ili jednaka (X1950PRO, ali DirectX 9) tek treba da predstavi R600 i derivate, a onaj koji bi trebalo da parira 8600GTS karticama (R630) neće ugledati svetlost dana pre juna. Do tada će se pojaviti i igre za nove kartice, kako iz nVidije, tako iz ATi.AMD-a, cene će sigurno

pasti jer će preostale zalihe 7xxx kartica biti rasprodate i kupovina novih modela će imati smisla.

Do tada, možemo reći da je nVidia je predstavila tehnički jako dobre proizvode, vendori su odlično odradili posao sa karticama koje smo imali u ovom prikazu, a kupcima ostaje da čekaju, tajming sada nije dobar. Čak ni Blu-Ray i HD-DVD enkoding na slabijim računarima, što je neverovatno dobra osobina ovih kartica ne može biti iskorišćena kako valja, osim ako ne biste da gledate novog Superman Returns na PC-ju sa drajvom od nekoliko stotina ili hiljada dolara. Jednostavno, evolutivni korak napred, nekoliko meseci pre vremena. Zamerki nema, pravo suočavanje tek predstoji.

Nikola Nešović

1280*1024	ASUS EAH2900XT/ AMD RADEON HD2900XT	ASUS EN8800ULTRA	MSI 8800GTS 320 OC
3DMark06 S.M. 2.0	4207	4729	4278
3DMark06 S.M.2.0 FSAA 8x, AF 16X	2249	3610	2657
3DMark06 S.M. 3.0	4697	4997	4135
3DMark06 S.M.3.0 FSAA 8x, AF 16X	2428	3055	1980
3DMark05	14999	15083	14025
3DMark05 FSAA 8X, AF 16X	9854	13347	10824
Doom3 UltraQ	173.8	180.9	175.8
Doom3 FSAA 8X, AF 16X	92.5	109.4	76.8
FEAR Maximum	133	125	121
F.E.A.R. FSAA 4X, AF 16X	80	115	84
Call of Duty 2 High	77.3	89.1	81.8
Call of Duty 2 FSAA 4X, AF 16X	56.5	87.2	75.2
Prey UltraQ	112	118.6	106.2
Prey FSAA 8X, AF 16X	65.3	81.5	61.9
Test konfiguracija:	Athlon64 FX-62 @ 2.81 GHz, MSI K9N Ultra, 2x1GB DDR2 800 PQI, Western Digital 3200JS SATA2, Windows XP SP2, Forceware 158.22, Catalyst 8.37.4.2_47323		
Realizaciju testa pomogli:	AMD - Radeon HD2900XT Kimtec - ASUS EAH2900XT i EN8800ULTRA Pakom - MSI 8800GTS 320MB Pakom - MSI K9NUltra i PQI DDR2 800		

Seriya monitora sa ugrađenom web-kamerom (Webcam)
namenjena video komunikaciji

Uživo u svakom trenutku



PW201 snima i prenosi sve vaše nezaboravne trenutke

- Ugrađena web-kamera od jednog megapiksela omogućuje čistu i jasnu video komunikaciju.
- Ekran od 20" visoke rezolucije (1680x1050), glare-type panel, širok ugao gledanja i još mnogo više ...
- Velike mogućnosti povezivanja omogućuju priključivanje DVD player-a, igračkih konzola i drugih uređaja. Opcija "Slika u slici" vam dopušta da pogledate omiljenu emisiju čak i dok radite na računaru.

SAITEK X52 PRO i PRO FLIGHT RUDDER PEDALS

San svakog (wannabe) pilota

Kontakt: Compdesk, Savska 31, lokal 5, www.compdesk.co.yu, 011/3610-104

Kompanija Saitek je prilično poznata na našem tržištu. Kao firma koja se pretežno bavi proizvodnjom računarskih periferija, u šta se mahom ubrajaju tastature, miševi, džojstici i džojpedovi, svojim kvalitetom i pristojnom cenom prethodnih godina izgradila je status brenda. U proizvodnom portfoliju veliki deo zauzimaju uređaji namenjeni igračima. U prethodnom broju Play! magazina mogli ste pročitati o bežičnim džojsticima i džojpedovima (P2900 i Cyborg EVO), a u narednim mesecima planiramo još testova Saitek opreme. U skladu sa tim, ovoga puta pred vama je, moglo bi se reći stručan tekst namenjen isključivo pravim ljubiteljima simulacija letenja. Pre nego što "pređemo na stvar", moramo napomenuti da je Saitek pre nekoliko godina vladao ovim segmentom igračke industrije sa modelima X35 i X45 koji su zadovoljavali najzahtevnije korisnike po pitanju broja dugmića i opcija koje sam uređaj pruža. Autor ovog teksta je imao slučaj da mu pilot JAT-a traži model X45. Upitan za razlog,

kapetan je objasnio da je sa kolegama kupio tri TFT monitora, povezo ih i pustio Flight Simulator na sva tri ekrana. Fatio mu je samo Saitek X45 da upotpuni realnost kokpita.

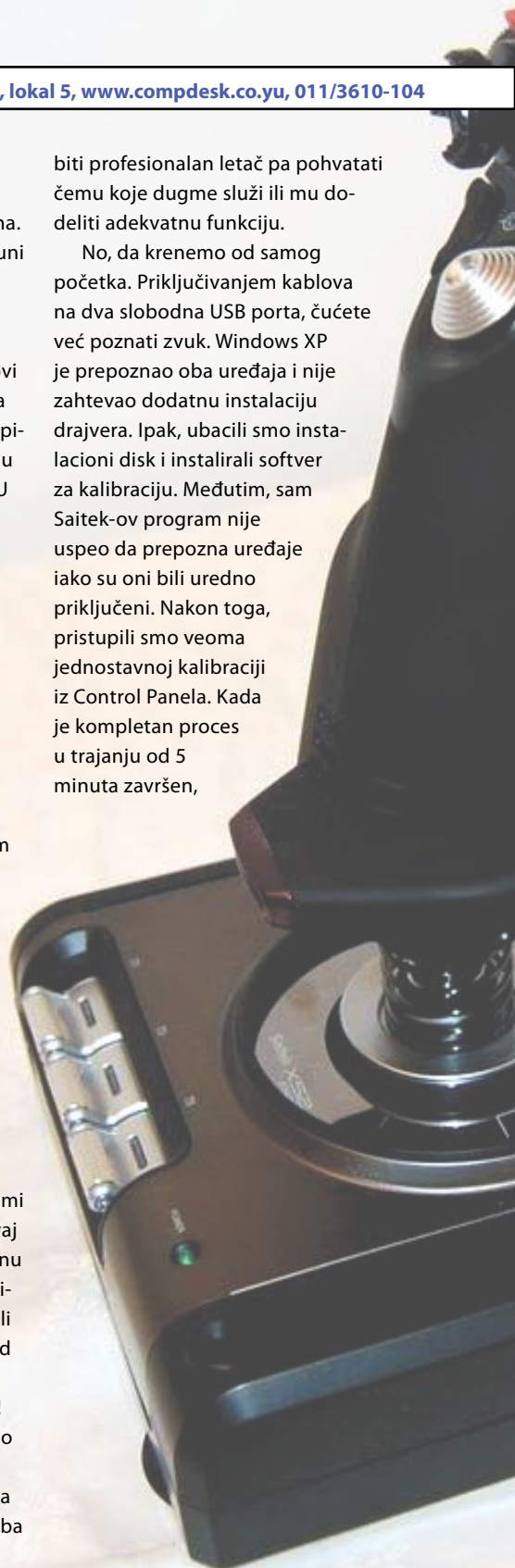
Danas, dve godine kasnije, pred nama su X52 Pro i Pro Flight Rudder Pedals. Same oznake nam govore da ovi uređaji mnogo obećavaju, odnosno da su unapređeni modeli koje su koristili piloti JAT-a. Kabaste kutiju nagoveštavaju zanimljive proizvode i dobru zabavu. U pakovanju X52 Pro se nalaze palica za desnu ruku, ručica gasa za levu ruku, kabl za povezivanje i CD za instalaciju (ukoliko je potreban). Pro Flight Rudder Pedals sadrži pedale sa postoljem i takođe CD za instalaciju. Kada sve postavite na svoje mesto i oslobodite se pakovanja, kesica i obujmica za kablove, shvatićete da se pred vama nalazi prilično verna replika komandi prosečnog borbenog aviona. Desna ruka će koristiti za upravljanje pravcem

kretanja aviona, komandovanje stajnim trapom, zakrilcima i oružjem. Leva će biti zaokupljena ručicom gasa tj. kontrolom svih motora letelice, i horizontalnom i vertikalnom situacijom aviona. Međutim, mi smo koristili ovaj džojstik za civilnu mirnodopsku avijaciju pa nisu mogli biti iskorišćeni svi od ukupno 32 tastera.

Da, dobro ste pročitali! X52 Pro na sebi je ugodio čak 32 dugmeta za razne pilotske komande. Ne treba da vam naglašavamo da treba

biti profesionalan letač pa pohvatati čemu koje dugme služi ili mu dodeliti adekvatnu funkciju.

No, da krenemo od samog početka. Priključivanjem kablova na dva slobodna USB porta, čućete već poznati zvuk. Windows XP je prepoznao oba uređaja i nije zahtevao dodatnu instalaciju drajvera. Ipak, ubacili smo instalacioni disk i instalirali softver za kalibraciju. Međutim, sam Saitek-ov program nije uspeo da prepozna uređaje iako su oni bili uredno priključeni. Nakon toga, pristupili smo veoma jednostavnoj kalibraciji iz Control Panela. Kada je kompletan proces u trajanju od 5 minuta završen,



možete startovati simulator. Za potrebe testiranja koristili smo Microsoft Flight Simulator 2004: The Century Of Flight.

Uobičajena ruta, BEG->NIS (za neupućene BEOGRAD – NIŠ) na visini od deset hiljada stopa, letelica B737-400, po čistoj večeri, bez oblaka, bez vetra - idealni uslovi za letenje.

Krećemo sa same piste. Imajte

u vidu da smo do sada koristili isključivo najobičniju palicu, skoro nepoznatog proizvođača, samo da bi ispunili minimalne zahteve za letenje na ovom simulatoru. Lakoća kontrole gasa nas zapanjuje.

Avion je poslušan i reaguje na komande za situaciju na

zemlji. Nekoliko stotina metara pred kraj poletne staze, povlačimo palicu desnom rukom i letelica se bez ikakvih problema vinula u vazduh i započela penjanje. Palcem iste ruke podižemo, zatvaramo i zaključavamo stajni trap. Izgleda neverovatno lako. Svi instrumenti pokazuju dobra merenja. Kada kontrola letenja izdaje zahtev za promenom kursa, shvatamo da se u našim rukama nalazi izuzetno osetljiv uređaj za upravljanje. Avion skreće i zauzima zadati kurs neverovatnom lakoćom i preciznošću. Priznajemo, trebalo nam je vremena da se naviknemo na kvalitetan uređaj koji ne zahteva dodatnu snagu u smislu kao da ste spolja i okrećete sami ceo avion sopstvenim rukama. E tu na scenu stupaju i pedale. Kako je ovaj kompletan uređaj namenjen isključivo letaćima koji savršeno znaju šta rade, nožne komande dobijaju mnogo na značaju. Svako ko je leteo običnom palicom reći će vam da sanja prave komande za rudder. Na postolju ovog uređaja postoji točak kojim određujete otpor i težinu pritiskanja pedala. Same pedale možete povećavati ili smanjivati kako bi odgovarale veličini vaših stopala. Pored rudder komandi, pedale na sebi imaju i kontrolu kočnica stajnog trapa. Ne može bolje! Kompletan set komandi prosečnog kokpita je pred vama! Vratimo se našem letu. Letimo mirno, pravac zauzet prema aerodromu Car Konstantin. Kontrola aerodroma izdaje zahtev za promenom visine tj. za početak spuštanja. Ručicom gasa usporavamo letelicu, desnom rukom obaramo nos aviona i počinjemo lagano poniranje. Na samoj palici se nalaze i komande zakrilaca, pa shodno smanjenu brzine otvaramo i njih. Avion se ponaša vrlo poslušno i reaguje na sve komande. Grčevito pokušavamo da nađemo grešku ili manu na ovim uređajima, ali nam nikako



ne uspeva. Svaki pokret X52 Pro je ispratio velikom preciznošću i odličnim odzivom. Ravnanje sa sletnom stazom niškog aerodroma je završeno, ostatak je školsko sletanje. Kontrola izdaje dozvolu za sletanje i mi se vrlo meko prizemljujemo. Taxiranje do gate-a se obavlja kontrolom gasa i pedalama. Ništa lakše. Kočnica reaguje bez ikakvih problema. Gasimo svetla, motori se utišavaju i putnici mogu bezbedno da napuste letelicu.

Po završetku leta, moramo napomenuti da je test ovog fenomenalnog uređaja izveden bez ikakvih dodatnih podešavanja. Sve komande koje su korišćene su predefinisane, ali uređaj ostavlja mogućnost da sami podesite šta će čemu da služi, sa svih 32 tastera. Bez preterivanja, X52 Pro i Pro Flight Rudder Pedals su uređaji koji će definitivno i bez ikakve sumnje zadovoljiti i one najzahtevnije korisnike. Ne verujemo da će

iko imati zamerke na funkcionalnost ovog kompleta. Iako mu je cena oko 300 €, duboko smo ubeđeni da vredi svaki cent uloženi u njega. Sada samo ostaje da Saitek isporuči i overhead panele pa da pravi letaći ne moraju da izlaze iz svojih kuća! En-tuzijasti, nećete žaliti!

Aleksandar Gošić



VARIJACIJE NA TEMU

Kada ste dobri u poslu koji radite, prava je umetnost napredovati, biti bolji, postavljati nove standarde. Logitech je u problemu što se prethodno navedenog tiče. Nekako nam se čini da nemaju konkurenciju što se tiče PC periferija, pa godinama unazad šire svoje polje delovanja na druge segmente. Zvučnici, kamerice, Harmony daljinski upravljači, a prema poslednjim informacijama, "u priču" ulaze čak i notebook torbe.

Sa druge strane, postojeće proizvode koji dobro "idu" ne treba menjati, tako bar kažu. Međutim, zašto BMW svakih 7 godina izbacuje novu generaciju serije 5? Znaju oni koliko su dobri, šta će im to? Pa, konkurencija, mali Žuti, Plavi, Crveni, zovite ih kako hoćete. To je ono što svet gura u sve izvesniju SF tehnološku budućnost. To je ono što je Logitech nagnalo da napravi restilizovane nove verzije svoja dva popularna miša, MX600 i G5.

MX620

Logitech MX620 je prilično "vruć" glodar, odnosno veoma ekskluzivan u ovom trenutku.



Glavna odlika je definitivno blaga, ali opipaljiva restilizacija u odnosu na prethodnika. Ono što odmah upada u oči, bez previše zagledanja je odsus-

Odsustvo iste pravdama pojednostavljenjem konstrukcije i samim tim nižom cenom, a to ne vidimo kao preterano loše.

Kontakt: **Computerland**, www.compland.co.yu

tvo dva tastera za zoom kod "levog klika". Takođe, umesto klasičnog scroll točkića, tu je od skora uvedeni sistem na MX i VX Revolution modelima. U vezi sa tim, sa donje strane MX620 postavljena je microgear polugica sa tri moguća položaja kojom možete povećavati/smanjivati fizičku osjetljivost naprednog scroll točkića. U praksi, efekat je veoma interesantan jer ćete na krajnjem položaju uobičajeno kontrolisati okretanje, dok će polugica okrenuta na sasvim drugu stranu dozvoljavati potpunu slobodu rotacije, gotovo po inerciji. Tu je implementirana i jedna od uočljivijih razlika u odnosu na skuplje kolege Revolution serije. Naime, kod ova dva miša postoji kočnica koja posle određenog broja okretanja zaustavi točkić, a kod MX620 je nema.

MX620 radi uz pomoć dve AA baterije koje dolaze u paketu kao što smo već navikli od Logitech-a. Na kutiji je naglašeno da je vek baterije drastično produžen i da bi trebalo da je oko godinu dana. Nažalost, nismo bili u prilici da ovu tvrdnju proverimo, ali čak i da nije istinita, ne vidimo problem u kupovini baterija u npr. šestomesečnom intervalu. Razlika u odnosu na prethodnika je i u risiveru koji je ovde minimalnih dimenzija, tolikih da postoji realna opasnost da se zagubi ukoliko MX620 budete koristili sa notebook-om. Veza između miša i računara je radio tipa i na 2.4 GHz, što je proverena stvar.

Očekivano, Logitech sve više potencira Laser tehnologiju koja je implementirana ovde, kao i kod MX600. Prisutno je ukupno šest tastera računajući i mogućnost scroll tockica za levi, desni, kao i "klik" u dubinu. To je po našem mišljenju taman dovoljno, da ne kažemo na granici da bude malo. Naviknuti na svakodnevni rad

sa MX600 i njegova tri tastera pozicionirana kod kažiprsta, nismo mogli da se naviknemo na samo jedan na tom mestu. Naravno, potpuna konfigurabilnost preko Setpoint softvera je moguća i preporučljiva. Na taj način ćete lako doći do onog pravog komoditeta koji se od ovog Logitech miša sredje klase očekuje. U okviru Set Pointa je moguće podešavati "napredni" scroll. To zapravo znači da u svakoj aplikaciji koju imate na računaru možete podešavati brzinu horizontalnog i vertikalnog surfovanja. Pored toga, u okviru Set Pointa na raspolaganju su sva ostala podešavanja na koja ste navikli sa bilo kojim novijim Logitech mišem. Svaki taster može imatu neku od ponuđenih funkcija, zadatu kombinaciju tastera sa tastature ili neku od komandi (close, minimize, maximize...) i slično.

G5

Zar G5 nije predstavljen sada daleke 2005. godine? Zar KlanRUR nije bio među prvima koji su se na tadašnjim WCG kvalifikacijama poigrali sa istim? Da, sve je to istina, nema laži, nema prevare. Ono čega ima je novi G5. Zapravo, ne baš toliko novi. Da je tako, verovatno bi dobio ime G6 Supersharp ili tako nešto. Miš koji smo imali na testu je opet restilizovana verzija svog prethodnika, a između originalne i ove plave "ge-petice" pre nekoliko meseci pojavila se i tematska varijanta posvećena igri Battlefield 2142. Model koji nam je sada pao šaka je vrlo interesantan, bar što se izmenjenih detalja tiče.

U osnovi, oblik je isti, odnosno "vuče" poreklo još od MX618. Razlika, na prvi dodir primetna je u teksturi materijala kojim je miš presvučen sa gornje strane. Kod originalne verzije radilo se o

u "military" nijansiranoj mat plastici, dok je ovde učinjeno nešto mnogo drugačije. Gornja povišina je presvučena sa dva sloja boje (crna i plava) ispuca- lih tekstura. Logitech je ovo nazvao "crack blue" i tvrdi da je svaki proizvedeni miš različit jer je posebnom tehnologijom sušenja farbe dobijen efekat "pucanja" na različitim mestima. U praksi, izgleda fantastično, a proizvodi još bolji osećaj. Za one nervozne, prelazak prstima preko tekstura će delimično odagnati frustraciju jer je zaista prijatno to činiti ukoliko gledate film sedeći za računarom. U radu, miš je za nijansu bolji za držanje od prethodnika jer crno plava tekstura pruža veći otpor i male su šanse da u žaru borbe prst pritisne taster nedovoljno brzo zbog klizanja npr. Tegići su i dalje tu, u istoj kombinaciji (po osam komada od 1.7 i 4.5 grama), a novinu predstavlja plava boja umesto narandžaste u ležištu za tegiće kao i gumeni prstenčići koji su ovoga puta fiksirani na ležištu, verovatno da se ne bi gubili.

Po nama, ne računajući kozmetiku i taktilni ugođaj, najvažnija novina je drugi taster na levoj stranici miša. Ako je postojeći "back", onda je novi svakako "forward". Ovo igrači mogu koristiti kao još jedan programabilan taster, a onima koje se povremeno igraju će značiti i u svakodnevnom korišćenju za surfovanje ili bilo šta drugo. Povodom toga, Set Point, kao i kod MX620 omogućava konfigurisanje svakog od tastera, pa je broj funkcija koji se

može dodeliti stvarno veliki, imajući u vidu opcije za svaku od aplikacija koju koristite na vašem računaru. Ukoliko ne intervenišete sa Set Point-om, "+" i "-" tasteri ispod točkića naravno služe za podešavanje rezolucije rada laserskog senzora. Ponuđeno je tri koraka, 400, 800 i 2000 dpi, u zavisnosti od toga šta u određenom trenutku radite i kako vam šta odgovara. Takođe, u SP softveru moguće je dodatno podešavanje, ovoga puta brzine rada USB porta (frekvencija, ne propusna moć) i to od 125Hz, pa sve do 1000Hz.

Dalje opisivanje ovog miša bi se svelo na detaljisanje o mogućnostima softvera. To ne želimo da činimo, jer smatramo da G5 jednostavno treba doživeti, kao i u slučaju prethodnika iz 2005. U tom kontekstu od nas dobija toplu preporuku i Golden Award, čisto da bi imali na umu koliko ozbiljno mislimo. MX620, sa druge strane "gađa" potpuno drugi tip korisnika. Njegovi kupci će biti oni koji ne mogu da potroše količinu novca potrebnu za MX Revolution, a opet bi želeli deo te udobnosti bez kablova i lakoće korišćenja.

Nikola Nešović



Saitek miševi za svakoga

Kada se u sferi periferija pomene ime Saithek, prvi nagoveštaj su gaming dodaci, džojstici, džojpedovi i tastature. Puno ljudi ne zna da je Saithek svestrana firma koja svojim proizvodima pokriva veliki asortiman računarskih periferija. U to ime na današnjem testu su se našla 3 miša ovog kineskog proizvođača – PM11A Optical mouse, PM09A Notebook optical mouse i PM24 Rechargeable Wireless optical mouse.

Novine na polju miševa su veoma retke, od kada su ušetalu u domove širom sveta unapređenja koja su postigli su ograničena na veći broj tastera, skrol točkić(e), bolju detekciju podloge (kuglica, optika i laser) kao i bežično povezivanje. S druge strane dizajn i ergonomija su polja na kojima nema predaha, bar kad su poboljšanja u pitanju. Podela tržišta postoji, ali ju je teško precizno odrediti. Gruba podela prema upotrebi bila bi na gaming, desktop i notebook varijante miševa. Dva miša koja smo dobili na testiranje su predviđena za notebook računare, sa akcentom na veličini i prenosivosti, dok je treći desktop varijanta, ergonomičan i simetričan predviđen za udoban svakodnevn rad. Sva tri miša poseduju optički senzor rezolucije 800dpi, što predstavlja standard u srednjoj klasi, dok PM24 poseduje i bežičnu konekciju.

PM09A je miš koji se pravi u 12 različitih boja, i na kutiji se nalazi natpis „Escape the ordinary...“, dakle, sve osim običnog. Napravljen je od providne plastike, te se, osim kroz delove koji su ofarbani u pastelno plave nijanse, mogu videti „unutrašnji ograni“. Dakle namenjen onima koji se osećaju posebno, sa ipak prosečnim potrebama. Poseduje dva tastera i skrol sa klikom. Deo koji nije providan je blago gumiran i sprečava klizanje. Miš se lepo pozicionira u ruci, pre svega zbog malo šireg dela koji prijanja uz podlogu, što otklanja osećaj da će vam iskliznuti ispod šake. Skrol točkić pruža odličan otpor, i vrlo je precizan tako da nećete imati problema da greškom preskočite koji red prilikom rada sa ovim mališanom. Kroz providne delove izbija crvena svetlost optičkog senzora, a providni skrol



blješti nežnom belom svetlošću i daje posebnu notu celokupnom izgledu. Mali plavi Kinez se u radu pokazao veoma dobro. Posle višerasovne upotrebe ne izaziva zamaranje ruke i vrlo precizno reaguje na pokrete.

Nasuprot PM11A nalazi se PM24 Rechargeable Wireless optical mouse. Kao što se da zaključiti iz imena, PM24 je bežični miš sa punjivim baterijama, opet predviđen za rad sa notebook računarima. Ovaj miš deluje ozbiljnije od prethodnika, i sam spada u klasu „Extraordinary“. Izrađen od sivo-crne

plastike, poseduje bežični risiver koji se nalazi u njemu. Naime, na sredini miša, sa gornje strane nalazi se slajd dugme koje pomeranjem na dole oslobađa bravicu, i na površinu izlazi mali USB risiver-veoma praktično i elegantno. PM24 koristi dve punjive AAA baterije, koje se ubacuju sa zadnje strane miša, ispod poklopca koji se skida pritiskom na žabicu. Tu smo naišli na prvi ozbiljan „minus“ ovog miša. Prilikom otvaranja

cije 800 tačaka po kvadratnom inču, koji mu omogućava odličnu preciznost. Ono što ovaj uređaj izdvaja iz gomile sličnih je njegov dizajn. Odlično izbalansiran kolorit, mat bela boja, svetluca siva čiji se efekat pojačava svetlošću koju baca skrol, logo Saiteka koji deluje lepo ukomponovan u celu sliku. Ergonomija je na zavidnom nivou, pa miš veoma lepo leži u ruci, nije ni prevelik ni premali a ulegnuća sa bočnih strana lepo „prihvataju“ palac i mali prst. Zaključak je da je ovo takav miš koji će zadovoljiti sve vaše potrebe u svakodnevnom radu, a po potrebi uspeće da se izbori sa vašim zahtevima kada su igre u pitanju.

ne idu nikuda i ne pomeraju se tako da će vam optički senzor PM11A biti zahvalan, a osim ako niste zahtevni igrač, sa ponosom ćete ga držati na stolu, a on će vam se adekvatno odužiti jer vredi više nego novac uloženi u njega. Punjivi bežični PM24 slobodno zaobiđite, jer inventivna rešenja koja su korišćena kod njega jednostavno ne

metalni deo koji povezuje pozitivne polove baterija je ispao sa plastike koja ga nosi, i njegovo ponovno montiranje bilo je uspešno ali je svako sledeće otvaranje uzrokovalo njegovo ponovno otpadanje.

Kontakt: **Compdesk, Savska 31, lokal 5, www.compdesk.co.yu, 011/3610-104**

Sa cenama koje se kreću od 800 din za PM11A, preko 1060 za PM09A do 2430 din za wireless rechargeable Saitek je napravio par kompromisa, i ponudio dobar odnos cena/kvalitet. Dok u svojoj sferi PM11A i PM09A nude usluge „za sve pare“ dotle PM24 nije uspeo da opravda svoju cenu lošim kvalitetom izrade i funkcionalnošću. Standardna boljka miševa za laptopove je podloga na kojoj se kreću. U 90% slučajeva nećete biti u situaciji da sa sobom ponesete podlogu, a onda nastaju problemi, lakirani stolovi, jednoboje podloge, pa se postavlja pitanje koliko je isplativo kupovati bilo šta osim laserskog miša za prenosne računare. Ako ste dobili neku šarenu podlogu za rođendan i volite da je nosite sa sobom, a uz to se osećate „extraordinarno“ onda je PM09A pravi izbor za vas. Na desktop računarima podloge

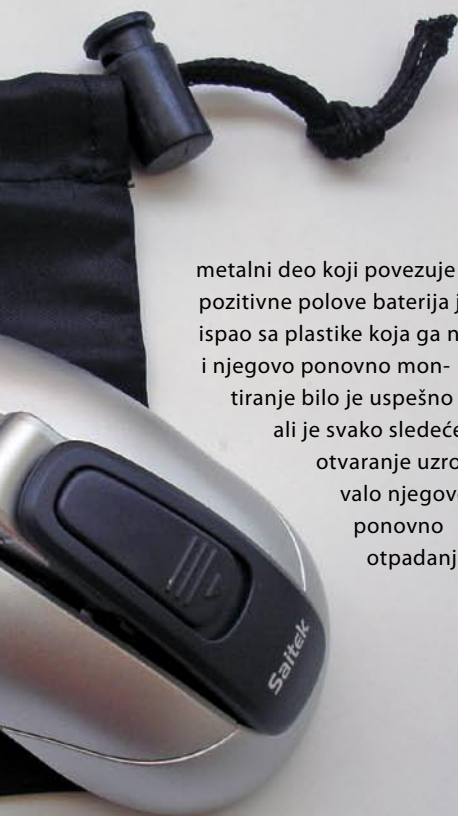
kompenzuju loš kvalitet izrade, i lošu funkcionalnost. Sreća da je tržište puno sličnih (čitaj: jeftinijih), ali i skupljih uređaja, pa vam neće trebati mnogo da se odlučite za drugi.

Marko Nešović

Treba napomenuti da kvalitet finalne izrade ovog miša nije na očekivanom nivou. Miš „krcka“ pod rukom, posebno deo koji se skida da bi se ubacile baterije, i ne ostavlja utisak dugotrajnosti.

Treći, i najlepší (po slobodnom mišljenju autora ovih redova) na testu je Saitek PM11A Optical mouse.

Kombinacija mat bele i metalik sive boje deluje izuzetno lepo, a ponovo je tu providni skrol koji svetli belo naglašavajući time otvorene pastelne boje uređaja. Kao i prethodna dva, PM11A poseduje optički senzor rezolu-



Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

www.logitech.com



Logitech

Designed to move you™



Intervju - Ron Tejlor, NVIDIA

Play! - Možete li nam reći nešto o sebi i kako je to raditi za nVidiju?

ROY - Ja sam predsednik Content Relationsa u nVidiji, što znači da nadgledam odnos kompanije između nezavisnih softverskih razvojnih timova i The way it's ment to be played programa. Kroz ovaj odnos mi radimo sa timovima da bismo obezbedili da njihove igre maksimalno iskoriste najsavremeniju tehnologiju na polju kompjuterske grafike i da obezbede korisnicima sjajno iskustvo sa tim igraima na nVidia hardveru.

Pre nego što sam došao na ovu poziciju bio sam podpredsednik za GPU prodaju na svetskom nivou. Prešao sam u Content relations zato što verujem da će budućnost PC industrije voditi igre i gejming. To je nešto oko čega sam strastven i smatram da je sjajno biti uključen u rad kompanije koja igra tako važnu ulogu u razvoju kompjuterske grafike i gejminga.

Play! - Kako nVidia vidi gaming scenu u ovom trenutku i gde je pozicija ove kompanije u čitavoj priči?

ROY - Na pragu smo prave tehnološke revolucije u gejmingu. Ovog leta prvi DX10 naslovi će ugledati svetlost dana. Očekujemo da Capcomov Lost Planet izađe u junu, a potom će uslediti prava DX10 invazija. Radimo na oko 30 DirectX 10 naslova kroz The way it's ment to be played program i očekujemo da oko 10 igara bude objavljeno do kraja 2007.

Ulogu nVidije na gaming sceni vidim tako dimenzionisanu da naša kompanija bude neko ko će obezbediti da igre za PC budu najbolje moguće. DirectX 10 ima mnogo neverovatnih mogućnosti koje razvojnim timovima obezbeđuju šansu da njihove igre budu njima praktično pretrpane. Bićete zaista "oduvani" DX10 naslovima kao što su Crysis, Hellgate: London ili Age of Conan. Ova tehnologija je toliko nova da se događa da razvojni timovi čak i ne shvataju šta sve mogu da urade. Zabavno je biti uključen u formiranje njihovih ideja i pretvaranje u stvarnost. Dobar primer je ono što radimo sa Crytek-om, programerskom kućom odgovornom za Crysis. Dva naša čoveka rade u njihovom sedištu u Frankfurtu od prošlog juna i mogu da kažem da smo veoma vezani za razvoj igre.

Play! - Da li ste spremni za konkurenciju koja će ponovo nastupiti u narednim mesecima?

ROY - Uvek pozdravljamo konkurenciju.

Sa druge strane, ja sam odgovoran za obezbeđivanje kvalitetnog PC gejming sadržaja, pa smo moj tim i ja manje okupirani konkurencijom na polju grafičkih procesora. Naš primarni cilj je pružanje pomoći razvojnim timovima da proizvedu najbolje moguće PC gejming iskustvo korisnicima. To je najvažnija dugoročna investicija za nVidiju i za ovaj sektor IT industrije i to je ono na šta trošimo naše vreme i energiju. Više nas brine kada je umetnički duh programera i dizajnera ograničen zahtevima izdavača za optimizacijom igara na low-end grafičkim kartama na uštrb njihove vizije koju imaju. To je ono što je zaista problem.

Play! - Po vašem mišljenju, na koje igre treba obratiti posebnu pažnju u narednim mesecima?

ROY - Ja imam nekoliko favorita. Lično, najviše se radujem World in Conflict-u jer volim RTS igre, a ova je zaista sjajna, kako zbog vizuelnog aspekta, tako i zbog igrivosti. Naravno, jedva čekam da probam Crysis. Sa svakim buildom vidim kako igra postaje sve bolja i bolja. Do sada nisam bio veliki obožavatelj MMOG igara, ali definitivno planiram da probam Conan: Hyborian adventures kada se pojavi.

Play! - U poslednje vreme, ponovo je aktuelna stara priča o PC-ju protiv konzola kao igračkim platformama. Da li mislite da je ovaj rivalitet opravdan i čiji tas će prevagnuti?

ROY - Ovo je veoma "vruća" tema, naročito zbog mašina kao što su Wii, PS3 i Xbox 360 Elite. Moje gledište je jednostavno – PC je budućnost. Konzolno tržište ne postoji u Indiji, Kini ili Koreji i verovatno nikada neće. Konzole jednostavno ne mogu da drže korak – snaga i različite mogućnosti PC-ja će odneti pobedu. Najbolja konzola može da radi u 1900x1080 rezoluciji. To je oko 2 Megapiksela i to uz pomoć gejmpeda. PC sa svojih maksimalnih 2560x1600 obezbeđuje 4 MP sa HDR efektima, antialiasingom i naravno tastaturom i mišem. U narednih 5 do 10 godina imaćemo WUXGA rezoluciju – to je 3840x2400 sa ogromnih 9 MP. Ništa još nismo videli.

Play! - Da li budućnost gejminga vidite u MMO naslovima koji se igraju online i zahtevaju meseču pretplatu? Profit je veći, ilegalno kopiranje nemoguće, ali da



li gejmeri zapravo žele ovo ili još uvek ima mesta za dobre stare strategije ili avanture?

ROY - Postoje različite varijante "pay to play" modela širom sveta. U Aziji na primer, internet kafei su ogromni i gotovo sve raspoložive igre su za PC. Korisnici plaćaju minimalne iznose, reda veličina nekoliko centi za sat igranja, a softver je naravno besplatan. Ne verujem da će se ovaj vid igranja "primiti" na Zapadu zato što nemamo takvu infrastrukturu i dovoljan broj stalnih korisnika da bi princip plaćanja minimalnim iznosima bio isplativ. Međutim, servisi koji se plaćaju postaju široko popularni u Evropi i SAD, sa igrama kao što je WOW gde se plaća mesečna pretplata. Sajtovi za povremeno igranje koji naplaćuju pristup kao što su pogo.com postaju sve popularniji. Međutim, iskustvo koje obezbeđuje single-player igranje svakako nije mrtvo, ni u kom slučaju. Direktna download takođe postaje popularan vid nabavke naslova, a funkcioniše kako za online, tako i za offline igre.

Play! - Da li se igrate kada imate slobodnog vremena? Koja je vaša omiljena igra u ovom trenutku?

ROY - Ja sam zagriženi gejmer i tako je godinama unazad. Omiljena igra ikada za mene je Doom koja me je navela da bukvalno skačem od sreće. Igra kojoj se zaista divim je FEAR – poslednja sena je nešto najbolje što sam iskusio u video igrama. Takođe poštujem momke iz Creative Assembly-ja. Igrao sam Total war serijal do granice izdržljivosti. Oni su zaista promenili RTS žanr i zaista volim njih i njihov rad.

Final Destination 3

Povratak interaktivnog filma?

Godina proizvodnje: 2006.

Žanr: horor

Režiser: James Wong

Glave uloge: Mary Elizabeth Winstead,
Ryan Merriman, Kris Lemche, Amanda Crew

Popularisanjem kompaktnog diska kao novog medija za skladištenje podataka, početkom devedesetih je zaživeo vrlo specifičan žanr video igara – interaktivni film. Za svoje vreme, koncept gledanja full motion videa uz povremeno učešće igrača delovao je interesantno, ali su retki bili naslovi za koje se moglo reći da su vredni pažnje. Najveći problem odnosio se na izuzetnu kratkoću većine njih (recimo, kod nas popularni Mad Dog McCree se mogao završiti za manje od pola sata) ali i na tragično lošu glumu, pa se na prste mogu nabrojati igre za koje se nepodeljeno može reći da su odlične. Posle dužeg vremena, ova ideja se vraća na scenu ali u nešto izmenjenoj formi, jer je polazna tačka ovoga puta film, a ne igra.

Teen slasher serijal Final Destination je u poslednjih nekoliko godina doživeo veliki uspeh na blagajnama bioskopa – priča o grupi mladih ljudi koja pokušava da prevari sudbinu i izbegne smrt je uvek osnovna premisa, a to je očigledno ono što publika traži, bez obzira na uglavnom negativne kritike. U tom smislu ni Final Destination 3 ne menja ništa – gluma je solidna, koncept isti kao u prethodnicima a glavne uloge tumače nama totalno nepoznati umetnici. No, ono što ovaj film čini zanimljivim za predstavljanje u Play!-u jeste upravo njegova interaktivnost u DVD verziji. Naime, gledaocu se osim prilike da pogleda standardnu ediciju filma pruža i mogućnost da uključanjem opcije Choose Their Fate nekoliko puta za vreme njegovog toka sam odluči o postupcima glavnih junaka i utiče na događanja na ekranu. Stvar funkcioniše tako što se u toku prikazivanja, u određenom trenutku na ekranu pojavljuje izbor između dve mogućnosti. Recimo, već na startu, odabirom odgovarajuće opcije možete izbeći kompletnu radnju i odgledati epilog za nekih 20-tak minuta. Međutim, kasniji izbori nisu tako drastični, već vam samo omogućavaju da (eventualno) spasete osobu koja je sledeća na listi za odstrel. To ne utiče mnogo na ceo tok priče, jer se spaseni likovi svakako više ne pojavljuju, odnosno "ispadaju" iz daljeg toka radnje. Konkretno, svi izbori u filmu

osim prvog samo na kratko skreću (nekad i bukvalno na sekund-dva) sa glavnog toka priče, ali se uvek vraćaju na njega, bez obzira na vaše izbore. Donekle, to je i za očekivati s obzirom da bi troškovi produkcije mnogo više nelinearnog filma bili daleko veći. Ovako, po rečima glavnih ljudi na projektu, snimanje svih dodatnih scena koštalo je vrlo skromnih 250,000 dolara. Drugi problem odnosi se na kapacitet samog DVD medija – na oko 9gb prostora potrebno je "strpati" originalni film i višeznačnu 5.1 zvučnu komponentu što ne ostavlja mnogo prostora za dodatni materijal (uz imperativ očuvanja visokog birtrate-a kao jedne od garancija za vrhunski kvalitet slike). Ovaj drugi problem će doduše vrlo brzo postati stvar prošlosti, prelaskom na bluray ili HD-DVD medije. Ono što je realan nedostatak jesu neki izbori koji su bukvalno bazirani na čistoj sreći, kao npr.



kada birate stranu novčića ili imate opciju da skočite levo ili desno. Pohvalno je ipak što se u svakom trenutku možete vratiti unazad i promeniti svoju odluku.

Što se tiče ostatka ovog duplog izdanja, ono je zaista odlično.

Kvalite slike je za DVD standarde sjajan, baš kao i zvuka, a kao retko kada, i specijalni dodaci koji se nalaze na dodatnom disku

su itekako vredni gledanja. Odnedavno, Final Destination se može pronaći u našim prodavnicama (kao zvanično srpsko izdanje) i DVD klubovima i mi svakako savetujemo da ga pogledate, jer verovatno predstavlja najavu koncepta koga ćemo u budućnosti sve više sretati.

Vladimir Dolapčev





Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | ϕ -art

